DASAR TATA ARTISTIK 2

UNTUK SMK

Eko Santosa

Eko Santosa

DASAR TATA ARTISTIK 2

(Tata Cahaya dan Tata Panggung)



Kelas X Semester 2

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Eko Santosa

Dasar Tata Artistik 2
(Tata Cahaya dan Tata Panggung)

Kelas X Semester 2

Sekolah Menengah Kejuruan

Gambar Sampul : Tata panggung teater arena terbuka pada Festival Seni Internasional 2012 PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan kekuatan, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat menyelesaikan penulisan modul dengan baik.

Modul ini merupakan bahan acuan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik pada Sekolah Menengah Kejuruan bidang Seni dan Budaya (SMK-SB). Modul ini akan digunakan peserta didik SMK-SB sebagai pegangan dalam proses belajar mengajar sesuai kompetensi. Modul disusun berdasarkan kurikulum 2013 dengan tujuan agar peserta didik dapat memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan di bidang Seni dan Budaya melalui pembelajaran secara mandiri.

Proses pembelajaran modul ini menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran, dan menuntun peserta didik untuk mencari tahu bukan diberitahu. Pada proses pembelajaran menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan, berpikir logis, sistematis, kreatif, mengukur tingkat berpikir peserta didik, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar yang relevan sesuai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada program studi keahlian terkait. Disamping itu, melalui pembelajaran pada modul ini, kemampuan peserta didik SMK-SB dapat diukur melalui penyelesaian tugas, latihan, dan evaluasi.

Modul ini diharapkan dapat dijadikan pegangan bagi peserta didik SMK-SB dalam meningkatkan kompetensi keahlian.

Jakarta, Desember 2013

Direktur Pembinaan SMK

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
GLOSARIUM xiii
DESKRIPSI MODUL xv
CARA PENGGUNAAN MODUL xvii
POSISI MODUL xix
PETA MODUL xxi
KOMPETENSI INTI/KOMPETENSI DASAR xxiii

Unit Pembelajaran 1 - PERALATAN TATA CAHAYA 1
- A. Ruang Lingkup Pembelajaran 1
- B. Tujuan Pembelajaran 1
- C. Kegiatan Belajar 2
- D. Materi 2
  1. Jenis-jenis Lampu 2
  2. Asesoris Lampu 14
  3. Peralatan dan Perlengkapan Pemasangan 19
  4. Peralatan Listrik dan Kontrol 25
- E. Rangkuman 30
- F. Latihan/Evaluasi 31
- G. Refleksi 31

Unit Pembelajaran 2 – INSTALASI TATA CAHAYA 33
- A. Ruang Lingkup Pembelajaran 33
- B. Tujuan Pembelajaran 33
- C. Kegiatan Belajar 33
- D. Materi 34
  1. Gambar Simbol 34
  2. Gambar Instalasi 37
  3. Pemasangan Lampu 41
- E. Rangkuman 44
- F. Latihan/Evaluasi 45
- G. Refleksi 45

Unit Pembelajaran 3 – GAMBAR TATA PANGGUNG 47
A. Ruang Lingkup Pembelajaran 47
B. Tujuan Pembelajaran 47
C. Kegiatan Belajar 47
D. Materi 48
1. Komposisi 48
2. Keseimbangan 50
3. Gambar Rancangan Tata Panggung 54
E. Rangkuman 57
F. Latihan/Evaluasi 58
G. Refleksi 58

Unit Pembelajaran 4 – ALAT DAN BAHAN TATA PANGGUNG 59
A. Ruang Lingkup Pembelajaran 59
B. Tujuan Pembelajaran 59
C. Kegiatan Belajar 60
D. Materi 60
1. Observasi Panggung 60
2. Alat dan Bahan Dasar Tata Panggung 66
3. Kerja Tata Panggung 68
E. Rangkuman 79
F. Latihan/Evaluasi 80
G. Refleksi 80

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar sampul: Tata panggung teater arena terbuka pada Festival Seni Internasional 2012 PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

Gambar 1. *Cyc-light*,
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 2. Gambar 2 Lampu strip
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 3. *Beamlight*
Sumber: Fraser, Neil. 2007. *Stage Lighting Design A Practical Guide.* Marlborough. Crowood Press. Halaman 25.

Gambar 4. *Scoop,*
Sumber: www.jshaa.com/sale/alt-Scoop161.jpg

Gambar 5. Lampu *fresnel,*
Sumber: www.10outof10.co.uk/acatalog/arenaf.jpg

Gambar 6. Lampu profil,
Sumber: http://img.archiexpo.com/images_ae/photo-g/ellipsoidal

Gambar 7. *Lekolite*
Sumber: www.apexeventpro.com/wp-content/uploads/2012/07/ETC-Leko-Source-4.jpg

Gambar 8. Lampu dengan lensa jenis pebble convex,
Sumber: penulis

Gambar 9 Lampu *follow spot,*
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 10. Lampu Par,
Sumber: Studio Teater PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

Gambar 11. Bermacam-macam lampu efek
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 12. *Moving Head* dan *Scanner*
Sumber: http://www.archiexpo.com/prod/

Gambar 13. Berbagai macam lampu LED
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 14. Filter atau *gel,*
Sumber: http://www.archiexpo.com/prod/

Gambar 15. Bingkai filter,
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 16. *Barndoor,*
Sumber: http://images.thomann.de/pics/prod/130613.jpg

Gambar 17. *Iris,*
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 18. *Doughnut,*
Sumber: http://www.archiexpo.com/prod/

Gambar 19. Berbagai macam bentuk *gobo*
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 20. Berbagai macam *gobo holder*
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 21. Berbagai bentuk *snoot*
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 22. *Stand* pada lampu *follow spot,*
Sumber: http://www.archiexpo.com/prod/

Gambar 23. Berbagai macam bentuk *clamp*
Sumber: http://www.archiexpo.com/prod/

Gambar 24. *Boom arm,*
Sumber: http://www.archiexpo.com/prod/

Gambar 25. *Truss,*
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 26. Kawat baja untuk membantu menahan lampu
Sumber: Holloway, John. 2010. *Illustrated Theatre Production Guide, Second Edition.* Amsterdam: Focal Press (hal. 113).

Gambar 27. Peralatan listrik,
Sumber: penulis

Gambar 28. Bagan kontrol lampu model flip-flop,

Sumber: penulis

Gambar 29 Bagan instalasi *dimmer,*
Sumber: penulis

Gambar 30. *Dimmer pack*
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 31. Pengendali manual
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 32. *Controler memory*
Sumber: www.stagelightingstore.com/Stage-Lighting-Store

Gambar 33. Penggaris metrik dengan pola lampu lengkap
Sumber: http://livedesignonline.com/blog/field-template-releases-new-metric-drafting-stencil

Gambar 34. Simbol dasar lampu yang biasa digunakan,
Sumber: penulis

Gambar 35. Keterangan teknis lampu
Sumber: http://www.onstagelighting.co.uk

Gambar 36. Desain tata lampu teater profesinal
Sumber:http://irvingtontheater.com/sites/default/files/OfficialIrvingtonBasicLX2010-Plan.jpg

Gambar 37. Lampu area dengan satu lampu menurut Francis Reid,
Sumber: penulis

Gambar 38. Lampu area dengan satu lampu menurut Neil Fraser,
Sumber: penulis

Gambar 39. Lampu area dengan dua lampu,
Sumber: penulis

Gambar 40. Lampu area dengan tiga lampu menurut Reid,
Sumber: penulis

Gambar 41. Lampu area dengan tiga lampu menurut Fraser,
Sumber: penulis

Gambar 42. Komposisi simetris,
Sumber: penulis

Gambar 43. Komposisi asimetris,
Sumber: penulis

Gambar 44. Keseimbangan dengan mempertimbangkan area kanan dan kiri,
Sumber: penulis

Gambar 45. Keseimbangan dengan mempertimbangkan area depan dan belakang,
Sumber: penulis

Gambar 46. Keseimbangan berdasar banyak sedikitnya objek,
Sumber: penulis

Gambar 47. Keseimbangan berdasar gelap terangnya objek,
Sumber: penulis

Gambar 48. Sketsa tata panggung,
Sumber: penulis

Gambar 49. Tata panggung tampak depan,
Sumber: penulis

Gambar 50. Tata panggung tampak kanan atas,
Sumber: penulis

Gambar 51. Tata panggung tampak kiri atas,
Sumber: penulis

Gambar 52. Tata panggung tampak atas,
Sumber: penulis

Gambar 53. Bagian-bagian panggung tampak samping
Sumber: www.theatreproject.com

Gambar 54. Bagian-bagian panggung tampak atas
Sumber: www.theatreproject.com

Gambar 55. Beberapa peralatan tangan,
Sumber: Studio Teater PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

Gambar 56. *Flat* disusun membentuk dinding ruang,
Sumber: Campbell, Drew. 2004. *Technical Theater for Nontechnical People.* New York: Allworth Press.

Gambar 57. Berbagai macam tangga,
Sumber: Campbell, Drew. 2004. *Technical Theater for Nontechnical People.* New York: Allworth Press.

Gambar 58. Podium,
Sumber: Campbell, Drew. 2004. *Technical Theater for Nontechnical People.* New York: Allworth Press.

Gambar 59. *Drop*,
Sumber: Campbell, Drew. 2004. *Technical Theater for Nontechnical People.* New York: Allworth Press.

Gambar 60. Maket tata panggung,
Sumber: penulis

Gambar 61. Rancangan panggung 1 tampak depan atas,
Sumber: penulis

Gambar 62. Rancangan panggung 1 tampak kanan atas,
Sumber: penulis

Gambar 63. Rancangan tata panggung 1 tampak kiri atas,
Sumber: penulis

Gambar 64. *Floor plan* rancangan 1,
Sumber: penulis

Gambar 65. Rancangan panggung 2 tampak depan atas,
Sumber: penulis

Gambar 66. Rancangan panggung 2 tampak kanan atas,
Sumber: penulis

Gambar 67. Rancangan panggung 2 tampak kiri atas,
Sumber: penulis

Gambar 68. Floor plan rancangan panggung 2,
Sumber: penulis

GLOSARIUM

BOH : *Back of House,* area belakang panggung yang tidak terbuka untuk umum. Area ini digunakan untuk menyiapkan pertunjukan dan segala sesuatu yang mendukung pertunjukan. Disebut juga sebagai *backstage.*

Drop : Objek tata artistik yang pemasangannya digantung seperti layar, hiasan atau lukisan.

Flat : Bisa juga disebut dinding, terbuat dari rangka kayu yang permukaannya ditutupi dengan kain atau papan tipis yang bisa digambari atau dilukis objek yang diinginkan

FOH : *Front of House,* area publik di dalam gedung teater. Juga berarti tempat atau letak tata lampu (*bar*) di bagian atas auuditorium terdepan, di depan atas panggung.

Platform : Podium atau panggung kecil yang dibuat dari rangka kayu dan permukaannya ditutupi papan. Digunakan untuk membentuk area tinggi rendah dalam tata panggung

SLL : *Sound and Light Lock,* ruangan di bagian depan yang memisahkan antara auditorium dan lobi atau area sirkulasi, untuk menjaga keheningan suara dan cahaya luar ruang yang masuk. Ruangan ini juga ada di *house* bagian belakang.

DESKRIPSI MODUL

Modul Dasar Tata Artistik 2 membahas tentang dasar tata cahaya dan tata panggung. Tata cahaya sebagai bagian dari tata artistik pementasan, memberikan penerangan panggung secara area maupun objek termasuk pemeran. Tata pentas menghadirkan latar tempat kejadian peristiwa yang dilakonkan. Pengetahuan dan praktik dasar penataan cahaya dan panggung merupakan proses pembelajaran tahap awal. Pengetahuan alat, bahan, dan praktik kerja berdasar gambar rancangan dijabarkan dalam modul ini.

Pembelajaran tata cahaya dimulai dari pengenalan berbagai jenis lampu dan biasa digunakan dalam pertunjukan teater. Setiap jenis lampu memiliki karakter cahanya-nya sendiri. Bentuk lingkaran cahaya yang dihasilkan berbeda-beda dan bisa dimanfaatkan untuk kepentingan artistik yang berbeda. Untuk mendukung keperluan artistik penataan cahaya diperlukan asesoris lampu diperlukan. Aesoris lampu terkait dengan pewarnaan, pembentukan, penajaman, dan area pencahayaan. Selain itu, perlengkapan pemasangan, peralatan listrik, dan kontrol cahaya dibutuhkan pada saat praktik pemasangan. Kerja pemasangan lampu dilakukan sesuai gambar rancangan yang ada. Oleh karena itu memahami gambar rancangan adalah keharusan dalam pembelajaran tata cahaya.

Pembelajaran tata panggung berbeda dengan tata cahaya. Pembelajaran dimulai dengan pengenalan desain atau gamba rancangan tata panggung yang terdiri dari komposisi, keseimbangan, dan penerapannya dalam desain. Pemahaman desain sangat penting untuk dijadikan panduan dalam kerja penataan. Proses kerja tata panggung setelah memahami desain adalah mengobservasi panggung, mengenali alat dan bahan, dan memeriksa perlengkapan yang disediakan. Sebagai dasar latihan, tata panggung dikerjakan dengan perlengkapan dasar berupa *flat*, podium, tangga, dan *drop* serta kombinasi di antaranya. Jika perlengkapan tidak tersedia, praktik kerja dapat dilakukan dengan membuat miniatur perlengkapan.

PENGGUNAAN MODUL

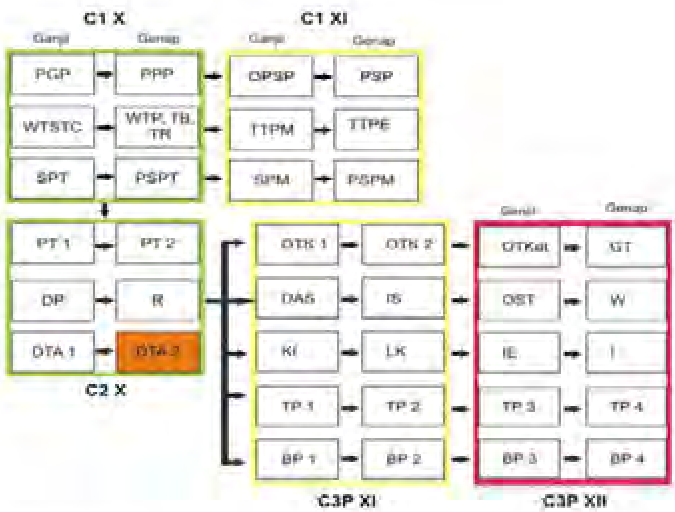
Penggunaan Modul Dasar Tata Artistik 2 perlu mempraktikkan:

1. Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum.
2. Materi dan sub materi pembelajaran yang tertuang dalam silabus.
3. Langkah-langkah pembelajaran atau kegiatan belajar selaras model *scientific.*

Langkah penggunaan modul :

1. Perhatikan dan pahami peta modul dan daftar isi sebagai petunjuk sebaran materi bahasan.
2. Modul dapat dibaca secara keseluruhan dari awal sampai akhir tetapi juga bisa dibaca sesuai dengan pokok bahasan.
3. Modul dipelajari sesuai dengan proses dan langkah pembelajaran di kelas.
4. Bacalah dengan baik dan teliti materi tulis dan gambar yang ada dalam modul.
5. Tandailah bagian yang dianggap penting dalam pembelajaran dengan menyelipkan pembatas buku. Jangan menulis atau mencoret-coret modul.
6. Kerjakan latihan-latihan yang ada dalam unit pembelajaran.
7. Tulislah tanggapan atau refleksi setiap selesai mempelajari satu unit pembelajaran.

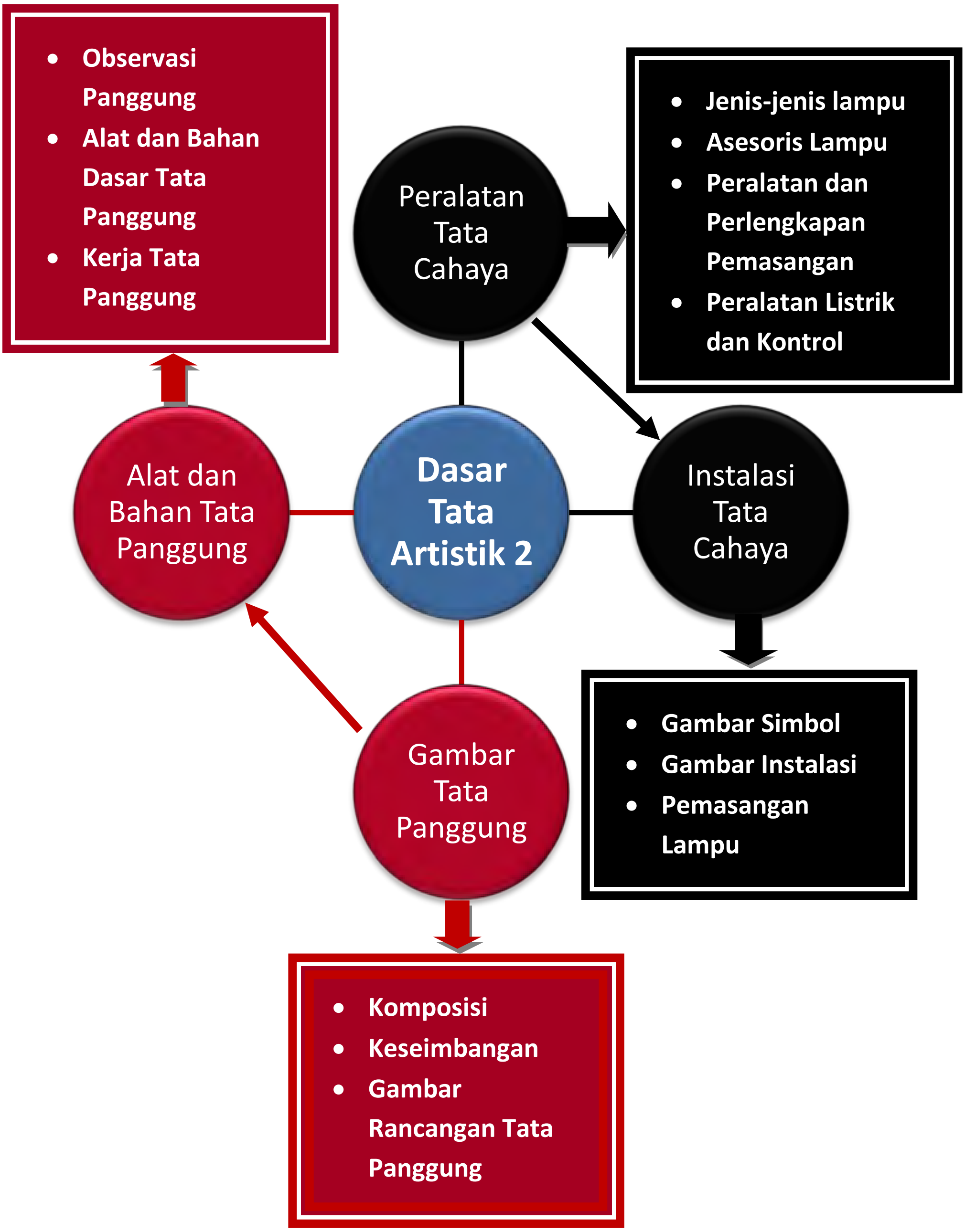
POSISI MODUL



KETERANGAN

PGP	: Pengelolaan Gedung pertunjukan
PPP	: Pengelolaan Panggung Pertunjukan
WTSTC	: Wawasan Tata Suara dan Tata Cahaya
WTP,TB,TR	: Wawasan Tata Panggung, Tata Busana dan Tata Rias
SPT	: Seni Pertunjukan Tradisional
PSPT	: Pelestarian Seni Pertunjukan Tradisional
PT 1	: Pengetahuan Teater 1
PT 2	: Pengetahuan Teater 2
DP	: Dasar Pemeranan
R	: Roleplay
DTA 1	: Dasar Tata Artistik 1
DTA 2	: Dasar Tata Artistik 2
OPSP	: Organisasi Produksi Seni Pertunjukan
PSP	: Pemasaran Seni Pertunjukan
TTPM	: Tata Teknik Pentas Manual
TTPE	: Tata Teknik Pentas Elektrik
SPM	: Seni Pertunjukan Modern
PSPM	: Perkembangan Seni Pertunjukan Modern
OTK 1	: Olah Tubuh Kelenturan 1
OTK 2	: Olah Tubuh Kelenturan 2
DAS	: Diksi dan Artikulasi Suara
IS	: Intonasi Suara
KI	: Konsentrasi dan Imajinasi
LK	: Laku Karakter
TP 1	: Teknik Pemeranan 1 (muncul, Irama, Repetisi)
TP 2	: Teknik Pemerana 2 (Jeda, Timming, Penonjolan)
BP 1	: Bermain Peran 1 (Analisis Peran dan Adegan)
BP 2	: Bermain Peran 2 (Dimensi Peran dan Fragmen)
OTKet	: Olah Tubuh Keterampilan
GT	: Gerak Tubuh
OST	: Olah Suara Ritmik
W	: Wicara
IE	: Ingatan Emosi
I	: Imajinasi
TP 3	: Teknik Pemeranan 3 (Aksi Reaksi, Dramatik dan Pengembangan)
TP 4	: Teknik Pemeranan 4 (Improvisasi dan Change)
BP 3	: Bermain Peran 3 (Bermain dalam Drama)
BP 4	: Bermain Peran 4 (Bermain dalam Teater)

PETA MODUL



Observasi Panggung
Alat dan Bahan Dasar Tata Panggung
Kerja Tata Panggung
Peralatan Tata Cahaya
Jenis-jenis lampu
Asesoris Lampu
Peralatan dan Perlengkapan Pemasangan
Peralatan Listrik dan Kontrol
Alat dan Bahan Tata Panggung
Dasar Tata Artistik 2
Instalasi Tata Cahaya
Gambar Simbol
Gambar Instalasi
Pemasangan Lampu
Gambar Tata Panggung
Komposisi
Keseimbangan
Gambar Rancangan Tata Panggung

KOMPETENSI DASAR/ KOMPETENSI INTI

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)/ MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (MAK)

BIDANG KEAHLIAN	:	SENI PERTUNJUKAN
PROGRAM KEAHLIAN	:	SENI TEATER
PAKET KEAHLIAN	:	DASAR TATA ARTISTIK
MATA PELAJARAN	:	TATA CAHAYA

KELAS: X

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran tata cahaya sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia. 1.2 Meyakini keagungan Tuhan sebagai landasan kerja tata cahaya dalam teater
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap jujur, disiplin, dan tanggung jawab sebagai hasil dari proses pembelajaran tata cahaya 2.2 Menghayati pentingnya sikap responsif dan proaktif dalam pembelajaran tata cahaya 2.3 Menghayati pentingnya interaksi secara efektif dan kerjasama dalam pembelajaran tata cahaya

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3.1 Memahami peralatan tata cahaya 3.2 Menggunakan peralatan tata cahaya sesuai fungsinya
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Memahami gambar instalasi tata cahaya 4.2 Membuat instalasi tata cahaya sesuai gambar

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)/ MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (MAK)

BIDANG KEAHLIAN	:	SENI PERTUNJUKAN
PROGRAM KEAHLIAN	:	SENI TEATER
PAKET KEAHLIAN	:	DASAR TATA ARTISTIK
MATA PELAJARAN	:	TATA PANGGUNG

KELAS: X

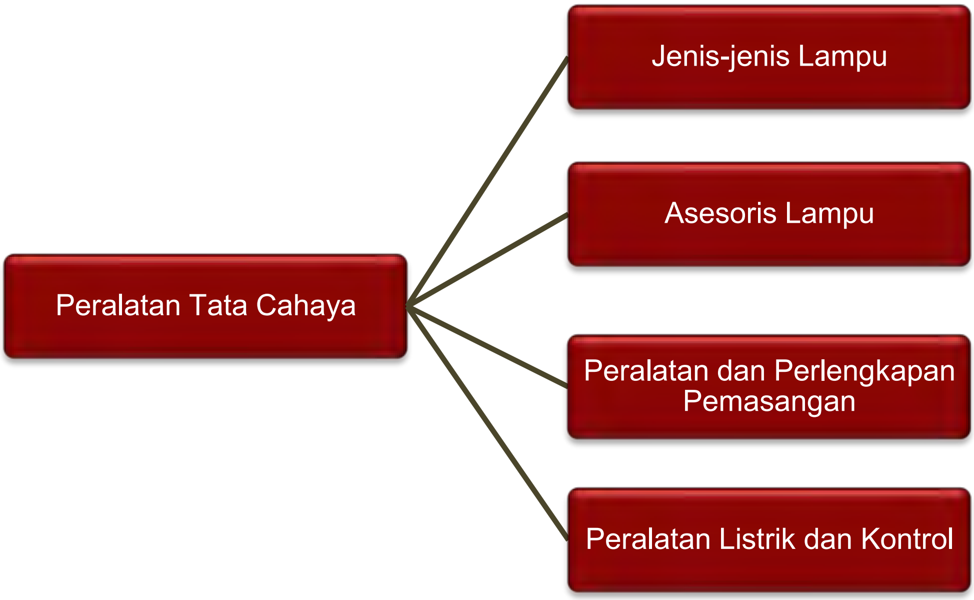
KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran tata panggung sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia. 1.2 Meyakini keagungan Tuhan sebagai landasan kerja tata panggung dalam teater

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap jujur, disiplin, dan tanggung jawab sebagai hasil dari proses pembelajaran tata panggung 2.2 Menghayati pentingnya sikap responsif dan proaktif dalam pembelajaran tata panggung 2.3 Menghayati pentingnya interaksi secara efektif dan kerjasama dalam pembelajaran tata panggung
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3.1 Memahami gambar tata panggung teater 3.2 Menyaji gambar tata panggung teater
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Memahami alat dan bahan dasar tata panggung 4.2 Menggunakan alat dan bahan dasar tata panggung

Unit Pembelajaran 1

PERALATAN DAN TATA CAHAYA

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari unit pembelajaran 1 peserta didik mampu :

1. Menjelaskan jenis-jenis lampu
2. Menjelaskan asesoris lampu
3. Menjelaskan peralatan dan perlengkapan pemasangan lampu
4. Menjelaskan peralatan kelistrikan dan kontrol lampu

Selama 16 JP (4 minggu x 4 JP)

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati
   a) Mengamati peralatan tata cahaya
   b) Mengamati penggunaan peralatan tata cahaya
2. Menanya
   Menanya fungsi peralatan tata cahaya
3. Mengeksplorasi
   Mencoba penggunaan peralatan tata cahaya
4. Mengasosiasi
   a) Membedakan kegunaan masing-masing peralatan tata cahaya
   b) Mengkaitkan penggunaan peralatan tata cahaya sesuai fungsi
5. Mengomunikasi
   Menggunakan peralatan tata cahaya sesuai fungsinya

D. Materi

1. Jenis-jenis Lampu

Lampu dalam teater tidak mengacu pada kata *lamp* tetapi *lantern.* Kata *lamp* diartikan sebagai bohlam dan *lantern* sebagai lampu dan seluruh perlengkapan termasuk bohlam. Istilah *lantern* digunakan sebagai pembeda antara lampu panggung dengan lampu penerangan rumah. Lampu panggung mempunyai banyak jenis lampu. Akan tetapi, secara mendasar dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu *flood* dan *spot.* *Flood* memiliki cahaya dengan sinar menyebar sedangkan *spot* memiliki sinar menyorot terarah dan membentuk titik atau bulatan cahaya (Carpenter, 1988:8). Setiap lampu memiliki keistimewaan dalam menghasilkan cahaya. Perkembangan teknologi lampu panggung mampu menghasilkan sesuatu yang baru dengan mengkombinasikan prinsip dan unsur di dalamnya, namun tetap dalam kerangka artistik yang sama. Tugas dari lampu panggung di antaranya adalah menghadirkan cahaya, memberi dimensi, menyinari objek tertentu, memberikan gambaran situasi lakon, dan mendukung gaya pementasan (Reid, 1977:3). Tata lampu panggung ditentukan jenis dan ukuran, disesuaikan tata letak, dan diarahkan penyinarannya untuk mencukupi kebutuhan artistik sebuah pementasan teater. Di bawah adalah jenis-jenis lampu yang digunakan dalam panggung teater.

a. *Floodlight*

Floodlight adalah bentuk paling sederhana dalam khasanah lampu panggung. Bohlam dan reflektor diletakkan dalam sebuah kotak yang dapat diarahkan ke kanan, ke kiri, ke atas, dan ke bawah untuk mengatur jatuhnya cahaya. Tidak ada pengaturan khusus lain yang dilakukan seperti pengaturan bentuk, ukuran sinar, dan fokus. Sinar cahaya yang dihasilkan menyebar membuat besaran area yang disinari tergantung dari jarak lampu terhadap objek.

Keterbatasan, lampu *flood* membuat tidak efektif digunakan untuk menyinari pemeran. Sifatnya yang mengandalkan jarak membuat sinar cahaya mengabur pada objek yang jauh. Luas area penyinaran lampu *flood* sangat tergantung pada besar watt dan reflektor yang digunakan. Artinya lampu *flood* standar dengan kekuatan 1000 watt mampu menyinari area lebih luas dibandingkan berkekuatan 500 watt. Lampu *flood* efektif untuk menyinari *backdrop* atau objek dengan jarak dekat. Lampu *flood* yang menggunakan watt besar dan dikhususkan untuk menyinari *backdrop* disebut *cyc-light.*



Gambar 1. *Cyc-light*

Lampu *flood* dapat dikombinasikan dengan merangkai beberapa lampu dalam satu wadah (*compartment*). Warna diatur sedemikian rupa sehingga dalam satu kotak terdapat beberapa lampu yang memiliki warna sama. Beberapa lampu *flood* yang dirangkai dalam satu kotak dan digantung di atas panggung disebut dengan *batten* atau *striplight* (lampu strip).

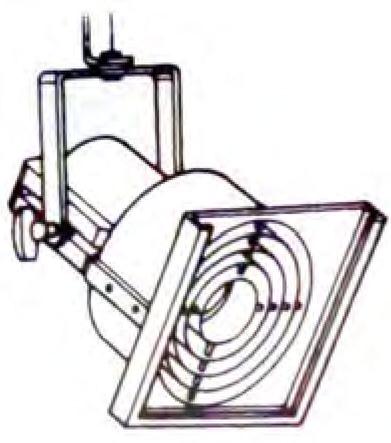


Gambar 2. Lampu strip

Fungsi lampu strip adalah untuk menyinari *backdrop* dari atas. Tetapi jika rangkaian lampu diletakkan di panggung depan bawah bertujuan untuk menyinari pemeran dari bawah dinamakan *footlight* (lampu kaki). Jika rangkaian lampu strip diletakkan di bawah tetapi tidak di bagian depan panggung dengan tujuan untuk menyinari *backdrop* atau objek tertentu dari bawah disebut *groundrow.*

b. *Beamlight*

Lampu *beam* adalah lampu yang memiliki reflektor tapi tidak menggunakan lensa. Cahaya yang dihasilkan tidak melebar (sempit). Lampu *beam* digunakan seperti lampu PAR. Kemampuannya untuk mengubah ukuran cahaya, sehingga sangat digemari para penata cahaya dan sering difungsikan sebagai lampu *follow spot* yang lembut (Fraser, 2007:48). Lampu *beam* bisa dipasangi filter warna.



Gambar 3. *Beamlight*

c. *Scoop*

Lampu *scoop* adalah lampu *flood* yang menggunakan reflektor *ellipsoidal* dan dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan. Sinar cahaya yang dihasilkan memancar secara merata dengan lembut. Lampu *scoop* ada beberapa jenis yang dirancang khusus untuk bohlam tertentu. Ada yang menggunakan bohlam pijar biasa ada yang menggunakan bohlam tungsten. Tetapi secara umum, *scoop* dapat menggunakan bohlam pijar dan tungsten-halogen.



Gambar 4. *Scoop*

Lampu *scoop* sangat efisien untuk menerangi areal terbatas. Karakter cahayanya yang lembut membuat lampu *scoop* sangat ideal untuk memadukan warna cahaya. Selain digunakan untuk panggung teater dan teater boneka, *scoop* juga digunakan dalam studio televisi, studio fotografi, dan gedung yang membutuhkan penerangan khusus seperti museum.

d. *Fresnel*

Fresnel merupakan lampu spot yang memiliki garis batas sinar cahaya yang lembut. Lampu *fresnel* menggunakan reflektor *spherical* dan lensa *fresnel*. Karena karakter lensa bergerigi pada sisi luarnya maka bagian tengah lingkaran cahaya yang dihasilkan lebih terang dan meredup ke arah garis tepi cahaya. Pengaturan ukuran sinar cahaya dilakukan dengan menggerakkan bohlam dan reflektor mendekati lensa. Semakin dekat bohlam dan reflektor ke lensa maka lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan semakin besar.

Sifat lingkaran cahaya yang lembut memungkinkan dua atau lebih lampu *fresnel* memadukan warna cahaya pada objek atau area yang disinari.



Gambar 5. Lampu *fresnel*

Kekurangan dari lampu *fresnel* adalah intensitas cahaya tertinggi ada pada pusat lingkaran cahaya sehingga jika seorang pemeran berdiri agak jauk dari pusat lingkaran cahaya, maka ia kurang mendapat cukup cahaya. Karena sifat cahayanya yang sedikit menyebar, maka jika jarak lampu terlalu jauh dari objek sebaran cahayanya akan menerobos ke objek lain.

e. Profil

Lampu profil termasuk lampu spot yang menggunakan lensa *planno convex* sehingga lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan memiliki garis tepi yang tegas. Dengan mengatur posisi lensa, maka lingkaran sinar cahaya bisa disesuaikan. Jika lampu profil dalam keadaan fokus maka batas lingkaran cahaya akan jelas terlihat dan jika tidak fokus batas lingkaran cahayanya akan mengabur. Lampu profil digunakan karena besaran lingkaran cahaya dan derajat penyinarannya bisa diatur sedemikian rupa. Selain bentuk sinar cahaya yang melingkar lampu profil dapat membentuk cahaya secara fleksibel dengan bantuan *shutter. Shutter* atau penutup cahaya ini terpasang di empat sisi (atas, bawah, kanan, dan kiri). Dengan mengatur posisi shutter ini maka bentuk cahaya yang dinginkan dapat dikreasikan.



Gb.6 Lampu profil

Di Amerika lampu profil disebut ERS (*Ellipsoidal Relfector Spotlight*) atau lampu spot yang menggunakan reflektor *ellipsoidal*, juga disebut *lekolite* atau *leko* (di Indonesia sering disebut lampu *elips* atau profil. Bentuk dan ukuran lampu profil dibuat untuk kepentingan pencahaayan panggung. Lampu profil atau ERS memiliki tiga jenis lampu yaitu *standard, bifocal,* dan *zoom*. Lampu standar menggunakan satu lensa. Pengaturan fokusnya dengan mendekatkan lensa ke bohlam.

Lampu *bifocal* adalah lampu profil standar yang dilengkapi dengan *shutter* tambahan yang diletakkan di luar fokus sehingga lampu dapat menghasilkan lingkaran cahaya yang tegas dan lembut sekaligus. Saat ini, lampu *bifocal* sudah tidak diterbitkan lagi.

Sedangkan lampu *zoom* adalah lampu profil dengan menggunakan dua lensa *planno convex* yang dipasang secara berhadap-hadapan. Lensa yang pertama mengatur fokus (seperti pada lampu profil standar) dan lensa kedua mengatur ukuran lingkar sinar cahaya. Kombinasi lensa yang dilakukan pada lampu standar dan *bifocal* dapat mengubah ukuran lingkaran sinar cahaya tetapi dengan kemungkinannya terbatas. Dengan menggunakan lampu *zoom* ukuran lingkaran sinar cahaya dapat diatur pada sebarang titik (nilai) antara minimal dan maksimal hanya dengan menggeser tombol atau pegangan (*knob*) yang telah disediakan.



Gambar 7. *Lekolite*

f. *Pebble Convex*

Struktur lampu *pebble convex* sama dengan fresnel, perbedaannya terletak pada penggunaan adalah digunakannya lensa *pebble convex*. Pada mulanya, terdapat pula lampu semacam ini dengan menggunakan lensa *planno convex* dan disebut dengan lampu PC. Lampu PC (*planno convex*) sudah jarang sekali digunakan atau mungkin sudah tidak diproduksi lagi dan saat ini masih digunakan dalam pementasan teater (terutama di Eropa) adalah lampu *pebble convex*. Sehingga istilah lampu PC sekarang ini merujuk pada lampu berlensa *pebble convex.* Untuk mengatur ukuran lingkaran sinar cahaya, lampu dan reflektor didekatkan ke lensa. Karena menggunakan lensa *pebble convex* maka garis sinar cahaya yang dihasilkan berada di antara fresnel yang berkarakter lembut dan *profile* yang berkarakter tegas. Lampu ini sangat bermanfaat ketika garis sinar cahaya yang tegas tidak diperlukan sementara garis sinar cahaya yang lembut terlalu kabur.



Gambar 8. Lampu dengan lensa jenis pebble convex

g. *Follow Spot*

Lampu *follow spot* adalah lampu yang dikendalikan langsung oleh operator untuk mengikuti gerak laku pemeran di atas panggung. Karena dikendalikan secara manual, maka lampu *follow spot* memiliki struktur yang kuat secara optik maupun mekanik. Keseimbangan diatur sedemikian rupa sehingga gerak ke atas dan ke bawah, ke kanan dan kekiri dapat mengalir dengan baik. Pengaturan besar kecilnya ukuran lingkaran sinar cahaya, fokus, dan warna diatur oleh operator. Lampu *follow spot* memerlukan dudukan (*stand*) khusus yang dapat diputar dan diatur tinggi rendahnya. Untuk lampu yang berukuran besar, *stand* yang digunakan biasanya memiliki roda sehingga memudahkan dalam memindahkan lampu dari tempat satu ke tempat lain.

Lampu *follow spot* menggunakan bohlam jenis *discharge* yang kuat menahan panas tinggi, mampu menahan goncangan dan dapat menghasilkan intensitas cahaya tinggi. Penggunaan bohlam *discharge* tidak memungkinkan lampu dikontrol secara elektrik karena sifatnya hanya *on-off* dan tidak bisa di redup-terangkan. Garis lingkaran sinar cahaya sangat jelas terlihat. Lampu ini biasanya mengikuti atau menyorot seorang pemeran secara khusus dalam areal khusus.



Gambar 9. Lampu *follow spot*

h. Lampu PAR

PAR dari *parabolic aluminized reflecto* dapat ditulis *par* adalah lampu yang bohlam, reflektor, dan lensa terintegrasi. Unit lampu par menggunakan lensa parabolik. Karena lampu par adalah berbentuk satu kesatuan (unit) maka ukuran sinar cahaya tidak dapat disesuaikan kecuali dengan mengganti lampu. Ukuran diameter dan watt lampu par bermacam-macam, yang umum digunakan adalah par 36, 38, 46, 56, dan 64. Daya yang digunakan berkisar antara 50 watt sampai dengan 1000 watt.

Besaran sinar cahaya yang dihasilkan tergantung dari ukuran diameter lampu. Sedang intensitas dan jarak cahaya tergantung dari besaran daya. Meskipun lampu *par* memungkinkan menggunakan bohlam jenis *discharge,* tetapi untuk keperluan panggung bohlam yang digunakan berjenis *tungsten halogen*.

Lampu par ditempatkan dalam wadah (*housing*) yang disebut *par can* atau kaleng par yang memungkinkan lampu untuk digerakkan, diarahkan, dan diberi warna. Ukuran wadah menyesuaikan ukuran lampu yang akan dipasang. Sinar cahaya yang dihasilkan berkarakter lembut dan lebih berbentuk oval ketimbang *circular* (melingkar).



Gambar 10. Lampu *PAR*

PAR merupakan lampu yang efektif dalam menghasilkan sinar. Lampu ini sering digunakan pada pentas pertunjukan musik di dalam maupun di luar gedung dan mampu menghadirkan cahaya yang kuat. Karena ukuran telah ditentukan, maka pemilihan lampu par sangat tergantung dari luas dan jarak area yang akan disinari.

i. Lampu Efek

Lampu efek adalah lampu yang menghadirkan cahaya khusus untuk kepentingan tertentu. Misalnya, dalam sebuah pertunjukan teater menghendaki lukisan cahaya yang penuh fantasi, atau ingin menampilkan situasi dengan pencahayaan yang memiliki makna tertentu bagi para pemeran dan penonton, maka digunakan lampu efek yang dapat menciptakan berbagai macam lukisan cahaya tersebut. Terdapat macam lampu efek tetapi sangat tergantung kebutuhan dan kepentingan artistik pementasan.



Gambar 11. Bermacam-macam lampu efek

j. Lampu *Practical*

Lampu *practical* adalah lampu yang digunakan sehari-hari tetapi diperlukan dalam sebuah pementasan. Misalnya lampu belajar, lampu gantung atau lampu hiasan dinding. Dalam pertunjukan teater yang memerlukan latar cerita realis berdasar pada kenyataan, tata panggung dibuat menyerupai keadaan sebenarnya. Jika dalam cerita menghendaki lampu gantung di satu rumah mewah maka lampu tersebut harus dihadirkan. Jika cerita terjadi malam hari dan lampu tersebut harus dinyalakan maka lampu gantung itupun dinyalakan. Karena keadaan di panggung secara teknis berbeda dengan kenyataan, maka tugas penata lampu adalah mengatur teknik pencahayaan sehingga sumber cahaya seolah-olah hanya berasal dari lampu gantung.

k. *Intelligent Lighting*

Intelligent lighting adalah lampu panggung yang memiliki kemampuan dikontrol otomatis atau mekanis, tidak seperti lampu konvensional lain. Lampu jenis ini memiliki kemampuan efek yang kompleks dan dapat diatur atau dirancang penggunaannya melalu sebuah program. Oleh karena itu jenis lampu ini sering disebut sebagai lampu otomatis, *moving lights,* dan *moving heads.*



Gambar 12. *Moving Head* dan *Scanner*

Banyak pabrikan yang membuat dan mematenkan jenis lampu ini, termasuk penggunaan dan pengembangan teknologi. Ada yang menggunakan penyinaran secara langsung dan teknik

pengarahan cahaya dengan menggerakkan lampu secara otomatis *(moving head*). Ada pula yang menggunakan cermin untuk memantulkan dan mengarahkan cahaya *(scanner*).

Kemampuan otomatis lampu ini tidak hanya dalam gerak dan pengarahan cahaya tetapi juga untuk efek yang lain seperti geser kanan-kiri, naik-turun, redup-terang, memilih gobo, memutar gobo, mengganti warna cahaya, mencampur warna cahaya, *zoom*, fokus, dan *reset*. Semua fungsi diatur ke dalam *channel* kontrol tata cahaya dengan menggunakan konsol khusus. Konsol akan mengirimkan sinyal data ke lampu dengan salah satu dari 3 cara yaitu analog, digital, dan Ethernet (masih dalam proses pengembangan).

I. Lampu LED

Light Emitting Diode merupakan jenis lampu yang menggunakan bohlam dengan teknologi dioda. Lampu LED awalnya digunakan sebagai lampu indikator dalam berbagai peralatan elektronik. Karena jenis lampu ini terkenal hemat energi, tahan lama, berukuran kecil, cepat dinyala-matikan dan memiliki ketahanan lebih, maka pengembangannya merambah ke berbagai penggunaan, termasuk di khasanah lampu panggung.



Gambar 13. Berbagai macam lampu LED

Jenis dan fungsi lampu panggung konvensional seperti profil, *fresnel,* par, dan efek dapat terwakili oleh lampu LED. Karena di setiap titik lampu telah terkandung cahaya merah, biru, dan hijau, sehingga lampu LED tidak membutuhkan filter untuk berganti warna. Cukup dengan membuat program komposisi dan intensitas tiga warna primer cahaya, lampu sudah bisa berganti-ganti warna. Pemrograman dilakukan untuk mengontrol dan mengkomposisi elemen warna cahaya. Kehadiran lampu LED di atas panggung tergolong baru namun kemampuannya bisa disejajarkan dengan lampu panggung konvensional.

2. Asesoris Lampu

Cahaya yang dihasilkan dari lampu dapat diatur sedemikian rupa. Selain karena faktor reflektor, bohlam, dan lensa pengaturan cahaya dapat diperkaya dengan menambah asesoris. Berikut jenis asesoris yang dapat dipergunakan untuk memperkaya pencahayaan.

a. Filter

Filter atau *gel* adalah plastik warna yang digunakan untuk memberi warna pada cahaya. Filter adalah asesori yang paling penting untuk mengubah warna natural (cahaya yang dihasilkan lampu) menjadi warna yang dikehendaki dengan cara memasang filter di depan perangkat. Filter berbentuk lembaran plastik tipis, maka jika hendak digunakan harus dipotong sesuai dengan ukuran lampu dan dudukannya.



Gambar 14. Filter atau *gel*

Untuk meletakkan filter warna ke dalam lampu diperlukan bingkai khusus yang disebut *filter frame.* Ukuran bingkai ini bervariasi sesuai dengan ukuran jenis lampu. Jadi masing-masing merek dan jenis lampu memiliki bingkai filter tersendiri. Pemasangan filter dengan menggunakan bingkai ini selain memudahkan pemasangan juga mampu meredam panas berlebih sehingga filter dapat digunakan dalam waktu yang lama. Pemasangan filter yang salah dapat mengakibatkan cahaya bocor atau bahkan filter tersebut terbakar.



Gambar 15. Bingkai filter

b. Barndoor

Barndoor adalah sebuah asesoris lampu yang memiliki sirip atau penutup yang dapat diatur dan disesuaikan. *Barndoor* digunakan untuk mengatur peredaran cahaya dalam arti mencegah cahaya bocor ke areal yang tidak diinginkan. *Barndoor* memiliki empat sisi penutup yang dapat diputar dan disesuaikan posisinya pada dudukan.

Barndoor biasanya dipasang pada lampu yang menghasilkan cahaya menyebar seperti *fresnel* pada area panggung yang tidak terlalu besar. Areal yang terbatas menyebabkan hasil penyinaran lampu berkekuatan besar melebihi area penyinaran, untuk membatasi aliran cahaya tersebut *barndoor* sangat efektif digunakan.



Gambar 16. *Barndoor*

c. *Iris*

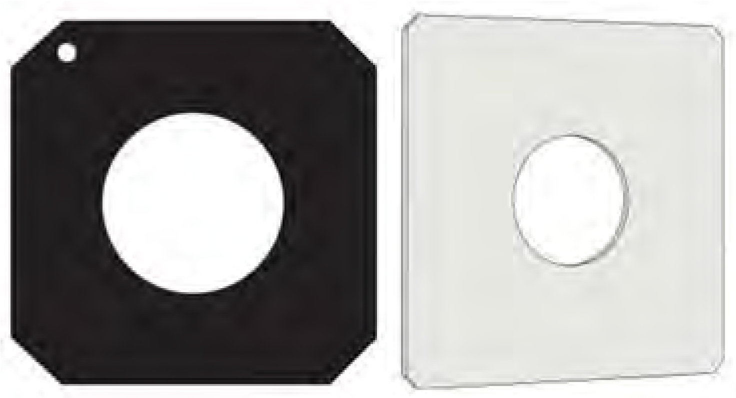
Iris adalah asesoris yang berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil diameter lingkaran sinar cahaya yang dihasilkan lampu. Dengan sebuah gagang yang tersedia, ukuran lingkaran dapat diatur sesuai kebutuhan. Iris terbuat dari metal dipasang di depan shutter sangat mudah untuk dipasang dan dilepas. Dipasang di depan *shutter*. Iris biasanya dipasang pada lampu profil (elips). Dengan bantuan iris, seorang penata lampu dapat menyesuaikan ukuran lingkar area penyinaran yang tepat sehingga aliran cahaya tidak bocor ke area lain.



Gambar 17. *Iris*

d. *Doughnut*

Doughnut atau *donut* (donat) adalah pelat metal yang digunakan untuk meningkatkan ketajaman lingkar sinar cahaya yang dihasilkan lampu spot. Donat juga membantu memperjelas pola atau motif gambar cahaya yang hendak dihasilkan dengan menghilangkan pendar cahaya yang tidak diperlukan. Garis cahaya semakin jelas dan bentuk sinar cahaya sirkuler. *Donut* digunakan secara khusus untuk kepentingan artistik tertentu, terutama dalam memperjelas refleksi cahaya dari gobo.



Gambar 18. *Doughnut*

e. *Gobo*

Gobo adalah pelat metal yang dicetak membentuk pola atau motif tertentu. Jika pelat dipasang pada lampu dan diproyeksikan maka cahaya akan membentuk pola seperti yang tergambar pada *gobo* tersebut. Motif atau pola gambar pada *gobo* bermacam-macam. Gobo digunakan untuk memproyeksikan pola cahaya tertentu yang menimbulkan efek imajinasi darimana asal cahaya, karena apa cahaya itu terbentuk, dan menghasilkan bentuk atau objek apa cahaya tersebut.



Gambar 19. Berbagai macam bentuk *gobo*

Efek atau lukisan cahaya yang dihasilkan *gobo* dapat digunakan untuk kepentingan tata panggung dalam kaitan menghadirkan latar belakang tempat kejadian peristiwa. Dalam kaitan dengan gaya pementasan, *gobo* bisa memberikan nuansa pendukung situasi lakon.

Pemasaingan *gobo* memerlukan bingkai atau tempat khusus disebut *gobo holder*. Bingkai ini diletakkan secara khusus di depan bohlam lampu. Bentuk bingkai disesuaikan dengan bentuk lubang dudukan yang ada di lampu, biasanya beda pabrikan beda pula bentuknya.



Gambar 20. Berbagai macam *gobo holder*

f. *Snoot* atau *Top Hat*

Snoot atau *top hat* adalah asesoris lampu yang digunakan untuk memperpendek jarak cahaya dan mengurangi tumpahan cahaya, snoot dipasang di bagian depan lampu pada dudukan bingkai filter. *Snoot* berbentuk lingkaran, setengah lingkaran, dan ada yang diberi penambah warna.



Gambar 21. Berbagai bentuk *snoot*

Snoot berbentuk lingkaran akan memperpanjang ukuran lampu sehingga memperpendek titik jatuh cahaya, mengurangi kebocoran dari segala arah, dan dapat diberi warna untuk *snoot* yang menyediakan dudukan filter di ujungnya. Sedang *snoot* setengah lingkaran selain digunakan untuk memperpendek titik jatuh cahaya untuk menutup bocoran cahaya dari arah tertentu. *Snoot* efektif digunakan untuk panggung berukuran kecil di mana sinar cahaya lampu sering melebar atau bocor ke area yang tidak diinginkan.

3. Peralatan dan Perlengkapan Pemasangan

Perlengkapan pemasangan dibutuhkan untuk memasang lampu di atas pentas. Perlengkapan tersebut ada yang telah terpasang permanen dan ada yang dapat dipindahkan. Berikut peralatan dan perlengkapan pemasangan lampu yang sering digunakan.

a. *Bar* dan *Boom*

Perlengakapan pemasangan lampu harus terbuat dari bahan yang kuat sehingga mampu menahan berat lampu yang dipasang. Dalam panggung biasanya terdapat baris untuk menggantungkan lampu yang dibuat dari pipa besi dan diatur secara horizontal dan vertikal. Pipa besi yang dipasang secara horizontal disebut *bar* (di Amerika disebut *pipe* atau pipa), dan yang dipasang secara vertikal disebut *boom*. *Bar* digunakan untuk menggantungkan lampu di atas panggung yang terdiri dari beberapa baris mulai dari atas *backdrop* sampai ke baris depan di atas penonton. Dalam panggung modern *bar* tidak dibuat statis melainkan bisa diturunkan dan dinaikkan sehingga jarak dan sudut lampu dapat disesuaikan dengan mudah. Berbeda dengan *boom* yang dipasang di sayap panggung secara vertikal dan permanen. Fungsi *boom* adalah untuk memasang lampu samping.

b. Stand

Perlengkapan untuk menggantungkan lampu yang bisa dipindah-pindah adalah *stand. Stand* adalah sebuah pipa yang terbuat dari logam kuat yang dapat berdiri dengan tegak dan kuat menahan berat lampu yang dipasang.

Stand khusus yang dipakai untuk lampu *follow spot* dibuat sedemikian rupa sehingga lampu yang dipasang di atasnya bisa digerakkan ke kanan, ke kiri, ke atas, dan ke bawah secara manual. Tinggi rendah *stand* dapat diatur.



Gambar 22. *Stand* pada lampu *follow spot*

Stand yang selain untuk *follow spot* yang bentuknya berdiri secara vertikal ada juga *stand* yang di atasnya dipasangi *bar* yang dapat digunakan untuk menggantung lampu. *Stand* jenis ini disebut *T-bar stand*. Dengan *stand* jenis ini maka lampu dapat dipasang pada tiang vertikal ataupun horizontal. Beberapa stand yang terbuat dari besi dan berukuran dilengkapi menggunakan roda pada kaki-kakinya agar mudah dipindahkan. *Stand* sangat bermanfaat ketika *boom* yang terpasang secara permanen kurang memadahi atau jaraknya tidak tepat seperti yang diinginkan.

c. *Clamp* dan *Bracket*

Clamp berfungsi untuk menggantungkan lampu pada *bar.* Untuk menggantungkan lampu pada *boom* dibutuhkan siku (*bracket*) yang disebut *boom arm.* Klem yang umum digunakan berbentuk “C” dan sering disebut *C-clamp* atau *hook clamp.* Untuk mengencangkan atau mengunci klem ke *bar* digunakan sekrup khusus yang dikeras kendorkan bisa diulir dengan tangan. Bentuk dan ukuran *hook clamp* bervariasi tetapi fungsinya tetap sama. *Boom arm* dipasang pada *boom* atau batang *stand* vertikal dan ujungnya digunakan untuk memasang lampu.



Gambar.23. Berbagai macam bentuk *clamp*



Gambar 24. *Boom arm*

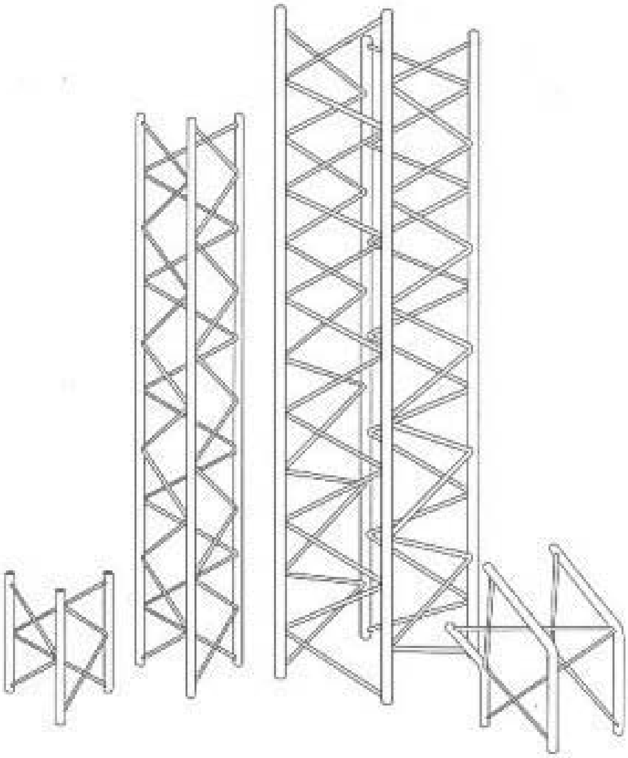
Sekrup khusus digunakan untuk mengencangkan dan mengendorkan klem setelah lampu dipasang. Pada *boom arm* generasi lama menggunakan dua plat besi yang berfungsi untuk menggapit *boom* dan menggunakan dua buah sekrup untuk mengencangkannya. Hasilnya memang plat akan terkait dengan kuat pada boom tetapi kesulitan ketika hendak mengatur atau menggeser posisinya. *Boom arm* yang baru, menggunakan *hook clamp* dengan satu sekrup untuk mengkait *boom* sehingga lebih mudah mengatur.

d. *Lighting Rig*

Lighting rig adalah struktur yang digunakan untuk memasang lampu baik dalam panggung tertutup ataupun terbuka. *Rig* terdiri dari *bar* dan *boom* yang ditata sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhan penataan lampu yang dipersyaratkan. Dalam panggung teater tertutup, *rig* dipasang secara permanen tetapi ada yang bisa dibongkar pasang. Untuk panggung terbuka atau panggung yang tidak tetap, *rig* selalu bisa dibongkar pasang dan dibangun atau dibentuk dengan menggunakan *truss*.

Truss adalah struktur yang berfungsi sebagai tiang penopang, penyangga, dan penunjang yang merupakan material dasar untuk membangun *lighting rig. Truss* terbuat dari logam

ringan dan kuat serta dapat direka dan disusun secara berulang berdasar kebutuhan. Ada 3 bentuk dasar *truss* yang umum dijumpai yaitu, *truss* datar, segi tiga, dan segi empat. Dengan memanfaatkan *truss* dalam membuat *lighting rig,* penempatan, pemasangan, dan pengarahan lampu menjadi lebih mudah.



Gambar 25. *Truss*

e. Alat Bantu Pemasangan

Pekerjaan di teater di mengandung risiko yang cukup membahayakan. Contoh pada kerja penataan lampu, harus memperhatikan keselamatan dan keamanan kerja. Pemasangan lampu yang ala kadarnya dan tidak terpasang dengan baik bisa mengakibatkan lampu jatuh dan menimpa pekerja. Penggunaan peralatan yang tidak tepat juga bisa menimbulkan kecelakaan, oleh karena itu, prinsip kehati-hatian harus selalu dipegang.

Alat bantu pemasangan lampu terkait dengan pengamanan lampu dan cara pemasangan. Kerja pemasangan lampu terdiri dari memindahkan, menaikkan, memasang, dan menurunkan. Ketika

melakukan pemindahan lampu dari tempat satu ke tempat lain usahakan selalu hati-hati. Jika terlalu berat mintalah bantuan kepada yang lain. Menaikkan, memasang, dan menurunkan lampu haruslah hati-hati, tidak boleh ceroboh. Kondisi lampu yang akan dipasang perlu diperhatikan, tidak bisa sembarang dicolokkan ke listrik. Karena bohlam yang sudah menurun kualitasnya bisa saja langsung padam jika langsung terkena tegangan tinggi. Kabel juga perlu diperiksa, karena kabel yang terkelupas dapat mengalirkan setrum dan bisa menyebabkan *kortsleting* dan kebakaran (Fraser, 2008: 12-13). Semua kabel harus diperiksa dan jika ada kabel yang terkelupas harus ditutup dengan selotip.



Gambar 26. Kawat baja untuk membantu menahan lampu

Alat bantu pemasangan yang biasa digunakan antara lain tangga, *stager*, tongkat panjang, tali, dan rantai logam. Tangga digunakan untuk meraih dan mengarahkan lampu pada ketinggian tertentu. *Stager* yang merupakan struktur dari besi dan beroda dan bisa dipindah-pindahkan dengan mudah, dapat digunakan sebagai tangga untuk memasang, mencopot dan mengarahkan lampu. Tongkat panjang terbuat dari kayu atau bambu yang ujungnya diberi pengait besi digunakan untuk mengarahkan lampu dari bawah. Tali digunakan untuk menaikkan dan menurunkan lampu dari atas tangga, *stager* atau *catwalk*. Rantai logam digunakan untuk menahan dan menjaga lampu agar tidak tejatuh jika *C-clamp* kendur. Jika tidak ada rantai logam bisa menggunakan kawat baja (logam) yang cukup kuat menahan beban berat lampu.

4. Peralatan Listrik dan Kontrol

a. Peralatan Listrik



Gambar 27. Peralatan listrik

Peralatan listrik sangat diperlukan dalam pemasangan lampu panggung. Peralatan listrik yang digunakan dalam pemasangan lampu teater antara lain kabel, stop kontak dan steker, sakelar, multimeter, tespen, terminal, berbagai jenis tang, obeng dan selotip. Kabel listrik merupakan komponen yang berfungsi untuk menghantarkan energi listrik ke sumber beban listrik atau alat listrik. Banyak jenis kabel dalam dunia kelistrikan. Umumnya yang dipakai dalam tata lampu panggung adalah kabel yang mampu menahan tegangan tinggi. Kabel listrik rumahan yang berisolasi rangkap bisa digunakan untuk tata lampu dalam pembelajaran di kelas yang menggunakan lampu watt rendah seperti par 36 atau 46.

Sakelar atau *switch* merupakan komponen instalasi listrik yang berfungsi untuk menyambung atau memutus aliran listrik pada suatu penghantar. Berdasarkan besarnya tegangan, sakelar dapat dibedakan menjadi; sakelar bertegangan rendah, sakelar tegangan menengah, sakelar tegangan tinggi, dan sangat tinggi. Dalam pembelajaran atau tata lampu studio sederhana, sakelar ini banyak dimanfaatkan untuk membuat papan pengendali model *on-off.*

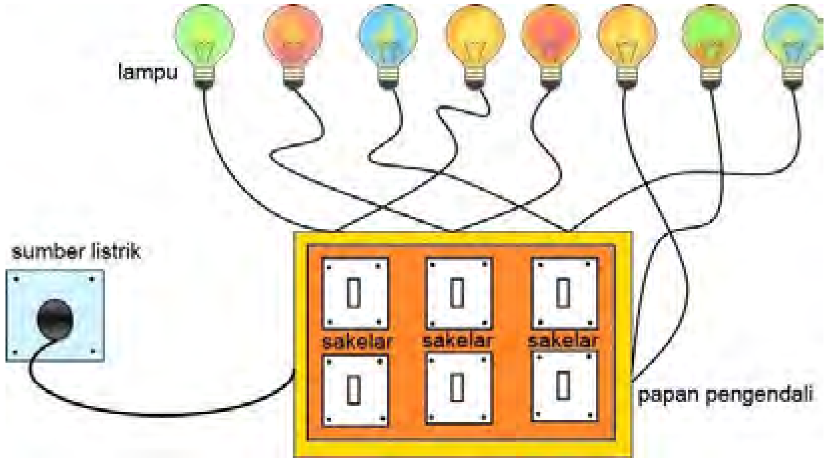
Stop kontak atau *outlet*, adalah komponen listrik yang berfungsi sebagai muara hubungan antara alat listrik dengan aliran listrik. Agar alat listrik terhubung dengan stop kontak, maka diperlukan kabel dan steker atau colokan yang ditancapkan pada stop kontak. Stop kontak dibedakan menjadi dua macam, yaitu stop kontak kecil untuk peralatan listrik berdaya kecil, dan stop kontak besar yang menyediakan akses *ground* untuk peralatan berdaya listrik besar. Steker yang digunakan harus disesuaikan dengan jenis stop kontak yang ada. Dalam tata lampu stop kontak dan steker digunakan untuk mengalirkan dan memutus arus listrik ke lampu dari satu sirkuit.

Multimeter adalah alat ukur listrik yg mempunyai beberapa jangkauan dan dapat disetel untuk mengukur tegangan, arus, dan hambatan listrik. Multimeter digunakan untuk mengetahui ada tidaknya tegangan dari kabel yang disambungkan ke perangkat. Tespen adalah alat untuk mengecek ada tidaknya arus listrik. Sedangkan terminal adalah alat yang digunakan untuk menyambung kabel. Penggunaan terminal membuat sambungan kabel lebih kuat dan aman. Untuk memotong kabel diperlukan tang pemotong dan untuk mengelupas kabel dibutuhkan tang khusus pengelupas kabel. Alat penting lain dalam kelistrikan adalah obeng untuk mengencangkan dan mengendurkan sekrup pada saat pemasangan stop kontak, sakelar, penyambungan kabel ke terminal atau ke sirkuit *dimmer*. Yang juga tidak kalah pentingnya adalah atau isolator yang sewaktu-waktu dapat digunakan untuk membungkus kabel yang terkelupas.

b. Kontrol Tata Cahaya

1) Kontrol model *on-off*

Alat kontrol tata cahaya yang sering digunakan dalam studio sederhana dan pembelajaran di kelas biasanya dibuat sendiri. Model kontrol lampu adalah *on* (nyala) dan *off* (mati) yang dioperasikan melalui satu rangkaian sakelar yang dipasang pada papan kayu. Satu sakelar bisa dianggap satu *channel* dan bisa dipasangi satu atau beberapa lampu, seperti gambar di bawah.

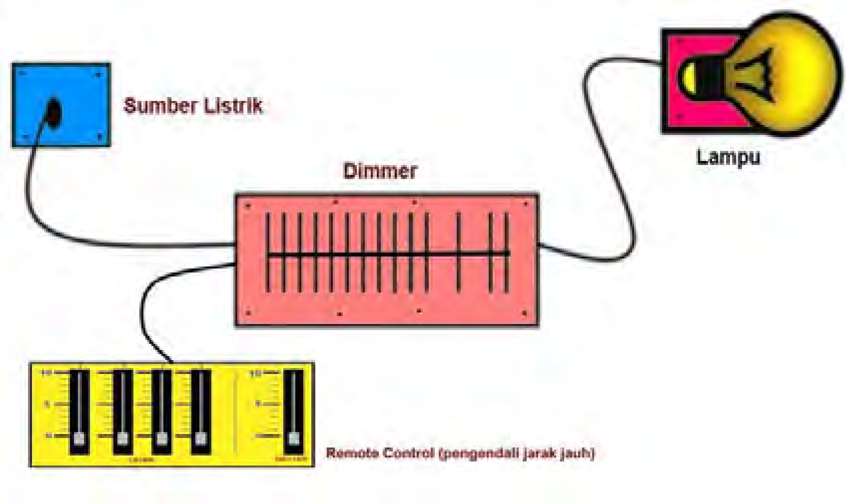


Gambar 28. Bagan kontrol lampu model *on-off*

Papan kontrol model *on-off* tidak bisa dibebani lampu berdaya tinggi. Lampu yang digunakan berjenis par atau halogen dengan watt rendah. Pengoperasian control model *on-off* tidak memungkinkan lampu diredup-terangkan. Intensitas cahaya diatur dengan memasang lampu yang berbeda besaran *watt* atau memperlebar jarak lampu dengan objek. Meskipun sederhana, papan kontrol model *on-off* masih dijumpai dan efektif digunakan untuk pementasan teater yang diselenggarakan bukan di gedung khusus pertunjukan.

2) Kontrol dengan *Dimmer*

Dimmer adalah alay yang digunakan untuk mengontrol intensitas cahaya dan mengatur perubahan cahaya dalam intensitas tertentu dalam tata cahaya profesional. Pemahaman system (rangkaian) secara sederhana adalah sumber listrik dialirkan ke *dimmer* dan *dimmer* mengalirkan arus listrik ke lampu. *Dimmer* dapat mengubah intensitas cahaya dari rendah (redup) ke tinggi (terang) atau sebaliknya.



Gambar 29. Bagan instalasi *dimmer*

Instalasi *dimmer* di panggung tidak mungkin menggunakan satu *dimmer* untuk satu lampu. Hal ini akan memerlukan proses pemasangannya yang lama. Oleh karena itu diperlukan *dimmer pack* untuk lampu panggung, dimana satu unit *dimmer pack* yang dapat menampung banyak lampu. Banyak jenis, ukuran, dan kekuatan *dimmer pack*. Ada *dimmer pack* yang dipasang secara permanen di dalam sebuah gedung pertunjukan, tetapi ada yang dirancang khusus untuk pentas keliling sehingga mudah dibawa kemana-mana.



Gambar 30. *Dimmer pack*

Dimmer mempermudah operasional dan pengendalian intensitas cahaya lampu di panggung. Tetapi *dimmer pack* yang memiliki banyak *channel* tidak menyediakan tombol atau alat pengendali intensitas yang mudah diakses. *Dimmer* generasi

lama menyediakan disediakan gagang pengendali intensitas cahaya, tetapi hal ini membuat ukuran *dimmer* menjadi besar.



Gambar 31. Pengendali manual

Dimmer modern tidak menyediakan pengendali intensitas cahaya, selain sebuah tombol kecil pada masing-masing *channel.* Untuk membantu pengendalian intensitas dibutuhkan pengendali jarak jauh (*remote control*). Kontrol jarak jauh berupa papan atau meja yang menyediakan tombol atau bilah pengendali intensitas atau *lever* yang dihubungkan ke *dimmer.* Jadi, ia mengambil alih fungsi pengendalian lampu yang ada pada *dimmer*.



Gambar 32. *Controler memory*

Pengendali jarak jauh sering disebut *control desk* (meja pengendali) karena harus diletakkan di atas meja untuk menggunakannya. Ukuran dan jenis *control desk* bermacam-macam. Ada yang dioperasikan secara manual ada yang sudah menggunakan komputer, sehingga bisa diprogram untuk mengendalikan intensitas cahaya secara otomatis yang disebut *controler memory*.

E. Rangkuman

Lampu dalam teater tidak mengacu pada kata *lamp* tetapi *lantern.* Kata *lamp* diartikan sebagai bohlam sedang *lantern* sebagai lampu dan seluruh perlengkapan termasuk bohlam. *Lantern* digunakan sebagai pembeda antara lampu panggung dengan lampu penerangan rumah. Lampu panggung terdapat banyak jenis lampu, secara mendasar dikategorikan dalam dua jenis, yaitu *flood* dan *spot.* *Flood* memiliki cahaya dengan sinar yang menyebar sedang *spot* memiliki sinar yang menyorot terarah dan membentuk titik atau bulatan cahaya. Jenis lampu panggung antara lain *flood, beam, scoop, strip, fresnel,* profil, *pebble convex*, lampu efek, *intelligent light*, dan lampu LED.

Cahaya yang dihasilkan lampu dapat diatur. Pengaturan cahaya dipengaruhi oleh faktor reflektor, bohlam, lensa, dan penambahan asesoris. Filter untuk menambah dan mencampur warna cahaya, gobo untuk membuat cahaya berpola tertentu, *barndoor* untuk memberi batasan agar cahaya tidak bocor, *iris* untuk memperbesar dan memperkecil fokus sinar, *doughnut* membuat lingkar cahaya sempurna, dan *snoot* untuk memperpanjang lampu sehingga memperpendek cahaya ke objek.

Pemasangan lampu di atas pentas membutuhkan berbagai perlengkapan pemasangan. Perlengkapan ada yang terpasang secara permanen dan ada yang dapat dipindahkan. Perlengkapan pemasangan antara lain *bar* dan *boom*, *stand*, *clamp, bracket,* dan *lighting rig*. Alat bantu pemasangan diantaranya tangga, stager, tongkat panjang untuk mengarahkan lampu dari bawah, kawat atau rantai penahan lampu, dan tali untuk menaik-turunkan lampu.

Pemasangan instalasi lampu membutuhkan peralatan listrik. Peralatan listrik antara lain kabel, stop kontak dan steker, sakelar, dan terminal berfungsi untuk mengalirkan, menyambung dan memutus arus listrik. Mutlimeter dan tespen untuk mengukur ada dan tidaknya arus. Tang pemotong, tang pengelupas kabel, selotip, dan obeng merupakan alat pendukung yang sangat penting. Untuk mengontrol atau mengoperasikan tata cahaya menggunakan papan kontrol model *on-off* serta dimmer. Papan kontrol *on-off* dapat dioperasikan secara langsung melalui sakelar-sakelar yang dipasang, sedang *dimmer* membutuhkan *remote control* (pengendali jarak jauh). Terdapat dua jenis *dimmer* yaitu *dimmer* manual dan *dimmer* yang menggunakan memori melalui komputer.

F. Latihan/Evaluasi

Pemantapan pemahaman mengenai peralatan tata cahaya, anda dapat mengerjakan soal latihan di bawah ini.

1. Jelaskan jenis-jenis lampu yang digunakan dalam teater.
2. Sebutkan beberapa asesoris lampu dan kegunaannya.
3. Bagaimanakah cara kerja pengoperasian lampu dengan menggunakan *dimmer* dan pengendali jarak jauh?
4. Jelaskan dengan singkat mengenai *intelligent lighting*.

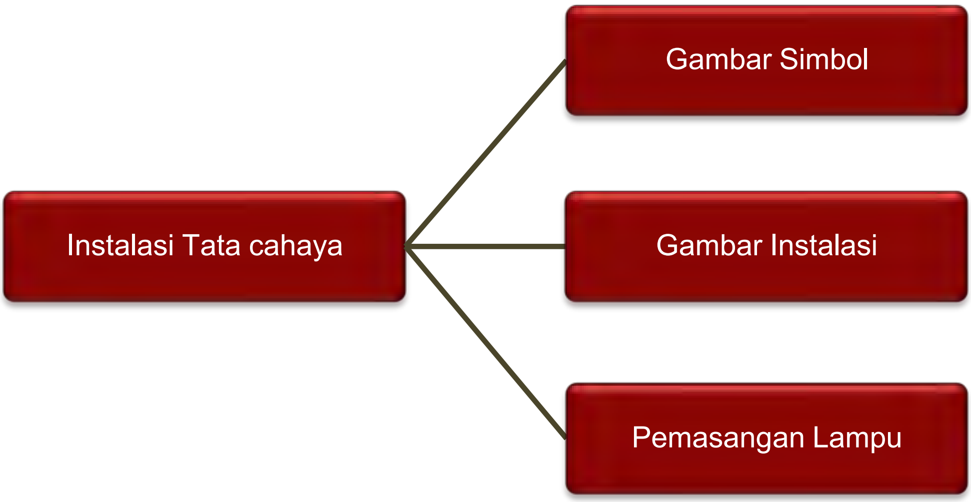
G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang anda peroleh setelah mempelajari peralatan tata cahaya?
2. Apakah menurut anda unit pembelajaran ini benar-benar menambah wawasan mengenai peralatan tata cahaya?
3. Bagaimana pendapat anda mengenai pencahayaan yang dihasilkan dari jenis-jenis lampu yang dipaparkan?

Unit Pembelajaran 2

INSTALASI TATA CAHAYA

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari unit pembelajaran 2 peserta didik mampu:

1. Menjelaskan simbol-simbol lampu panggung
2. Menjelaskan gambar instalasi lampu
3. Melaksanakan pemasangan lampu berdasar gambar instalasi

Selama 16 JP (4 minggu x 4 JP)

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati
   a. Mengamati gambar instalasi tata cahaya
   b. Mengamati penataan instalasi tata cahaya sesuai gambar

2. Menanya

   a. Menanya tahapan penataan instalasi tata cahaya

   b. Mendiskusikan tahapan penataan instalasi tata cahaya yang tepat

3. Mengeksplorasi

   Mencoba penataan instalasi tata cahaya sesuai gambar

4. Mengasosiasi

   a. Mengklasifikasi bagian-bagian instalasi sesuai fungsi peralatan tata cahaya

   b. Menentukan prosedur penataan instalasi tata cahaya

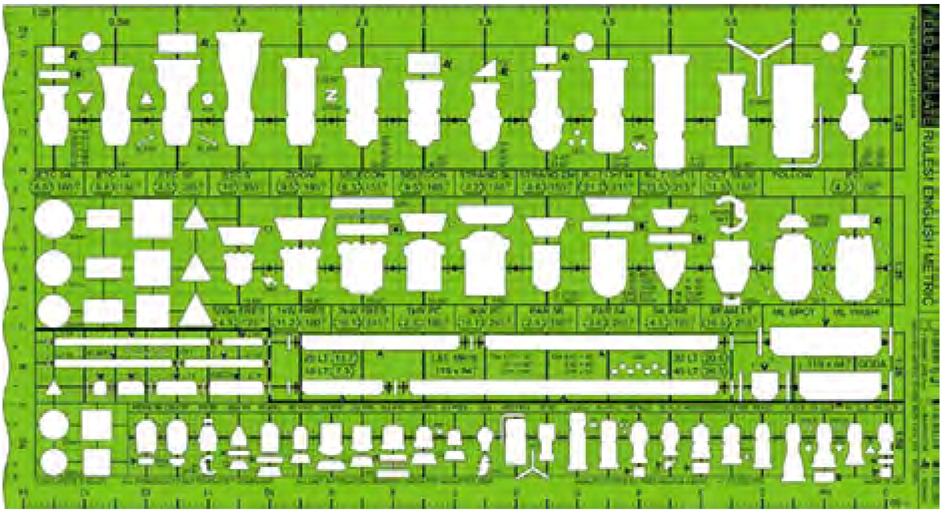
5. Mengomunikasi

   Membuat instalasi tata cahaya (pemasangan lampu) sesuai gambar dengan prosedur yang tepat

D. Materi

1. Gambar Simbol

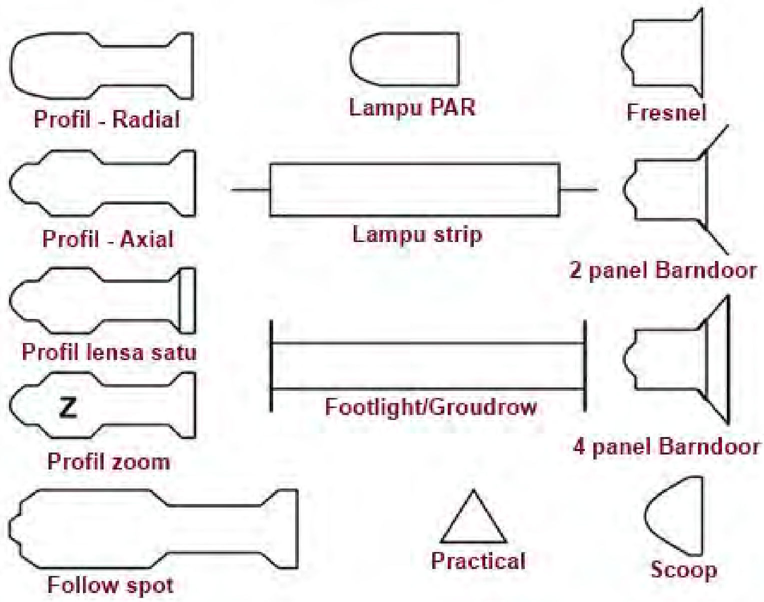
Proses penataan cahaya diawali dengan membuat gambar perancangan. Titik pasang, jenis lampu, warna cahaya, nomor *channel,* dan sirkuit lampu dituangkan dalam gambar rancangan, sehingga memudahkan pemasangan. Pada unit terdahulu telah dipaparkan mengenai jenis-jenis lampu yang digunakan dalam tata cahaya pementasan teater. Setiap jenis lampu ini memiiki simbol tersendiri. Hal akan memudahkan perancangan dalam menggambarkan lampu sesuai jenisnya. Cetak gambar model lampu sudah dicetak dalam bentuk penggaris metrik dengan pola lampu di dalamnya. Alat ini semakin memudahkan dalam menggambar simbol lampu.



Gambar 33. Penggaris metrik dengan pola lampu lengkap

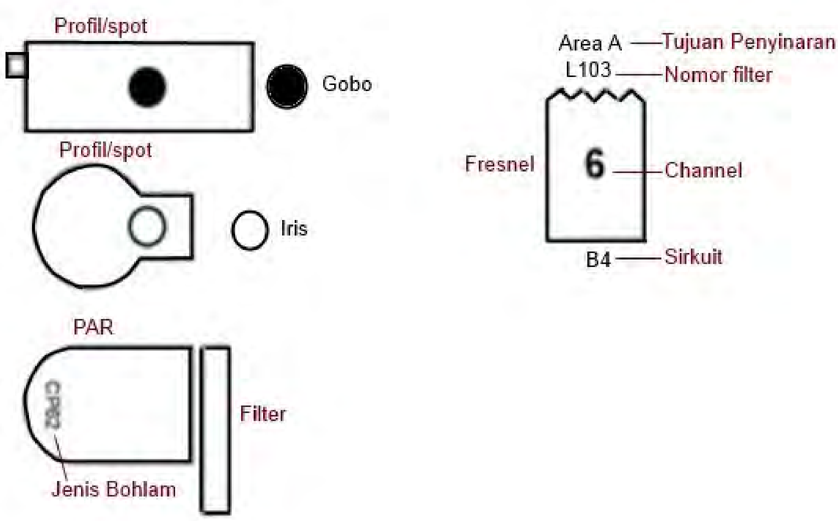
Penggaris metrik dengan pola lampu terbuat dari mika atau plastik transparan dan sudah diberi keterangan jenis lampu dan ukuran. Namun demikian setiap pabrikan lampu mengeluarkan sendiri gambar simbol jenis lampu yang diproduksi. Hal ini sangat baik kaitannya dengan standarisasi pemakaian lampu, namun sayangnya tidak semua panggung menggunakan lampu dari satu pabrik. Jika penggambaran simbol lampu harus sesuai dengan simbol pabrikan yang memproduksi pasti akan sangat menyulitkan. Apalagi saat ini banyak pabrik lampu yang memproduksi lampu panggung tetapi tidak mempunyai sendiri gambar simbol sendiri. Juga dalam kelas tata cahaya belum tentu semua lampu tersedia dari pabrikan yang sama.

Berdasar kondisi di atas, maka gambar simbol lampu kemudian digeneralisasi. Gambar simbol mengakomodasi jenis lampu saja. Hal ini memudahkan kerja perancangan karena tidak lagi menggambar lampu terkait dengan pabrik tertentu. Gambar simbol lampu digunakan untuk membedakan jenis lampu seperti *fresnel*, profil atau elips, par, *scoop, practical, strip, footlight*, dan *follow spot*. Selain itu diberikan simbol khusus misalnya untuk lampu dengan *zoom*, panel *barndoor*, dan letak bohlam bak itu *axial* maupun radial.



Gambar 34. Simbol dasar lampu yang biasa digunakan

Gambar simbol lampu perlu diberi tambahan tanda kelengkapan dalam pemasangan. Tanda ini untuk memberikan keterangan mengenai tujuan penyinaran yang diinginkan, nomor filter, *channel* yang dipakai untuk menaik-turunkan cahaya, sirkuit *dimmer* yang digunakan, gobo, *iris*, serta jenis bohlam untuk lampu par (www.onstagelighting.co.uk, diunduh pada tanggal 18 Januari 2014).



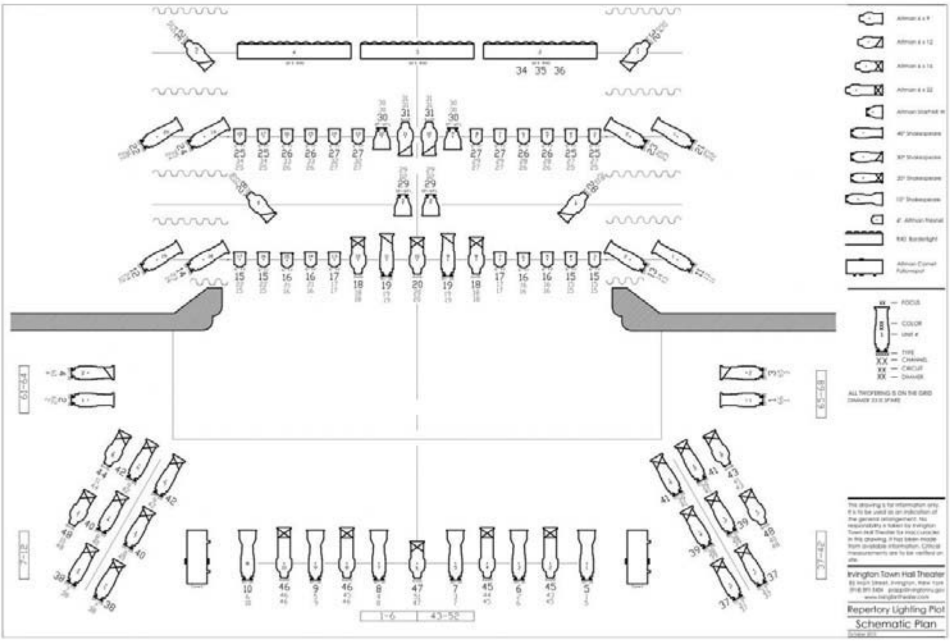
Gambar 35. Keterangan teknis lampu

Penomoran filter seperti gambar di atas memberikan informasi warna yang digunakan. Setiap pabrik filter lampu akan memberikan kamus warna yang disertai nomor kode. Simbol lampu profil yang ditampilkan berbeda, dengan maksud bahwa kedua simbol lampu profil itu bisa digunakan tetapi simbol lingkaran untuk *iris* dan gobo berbeda. Artinya, lampu profil yang dipasangi gobo tidak lagi dipasangi *iris*. Jenis bohlam untuk lampu par memang bisa diltuliskan karena banyak jenis bohlam dalam lampu par dengan hasil cahaya yang berbeda. Ada bohlam yang menghasilkan *spot* cahaya melebar, sempit, atau sangat tipis. Tanda filter pada lampu par bisa digambarkan bisa pula tidak tergantung apakah lampu par tersebut menggunakan filter atau tidak.

Gambar simbol lengkap diterapkan pada gambar rancangan jadi. Artinya, rancangan tersebut telah dicoba dalam beberapa latihan dan disepekati oleh semua pekerja artistik. Oleh karena itu tujuan penyinaran pada area tertentu dituliskan, nomor *channel lever* (nomor bilah pengendali jarak jauh), dan sirkuit *dimmer* juga dituliskan. Gambar lengkap sudah ditentukan dan tidak bisa lagi diubah-ubah.

2. Gambar Instalasi

Gambar instalasi tata cahaya disebut gambar rencana tata cahaya. Gambar simbol lampu, warna, *channel*, sirkuit, area dan kegunaannya, asesoris yang digunakan, dan letak pemasangan. Dalam panggung teater modern, baris lampu telah disediakan. Namun, jika dirasa kurang bisa ditambahi dengan memasang *stand* atau *groundrow* di tempat yang diinginkan. Semuanya digambar termasuk jenis dan merk lampu yang digunakan. Hal ini untuk menghindari kesalahan karena dalam satu panggung biasanya menggunakan lebih dari satu merk (pabrikan). Selain itu kualitas atau intensitas cahaya yang dihasilkan membawa nuansa tersendiri. Untuk itu keterangan masing-masing lampu juga digambarkan. Semua untuk memberikan keterangan yang jelas dan lengkap agar bisa dipahami dengan baik oleh penata lampu.



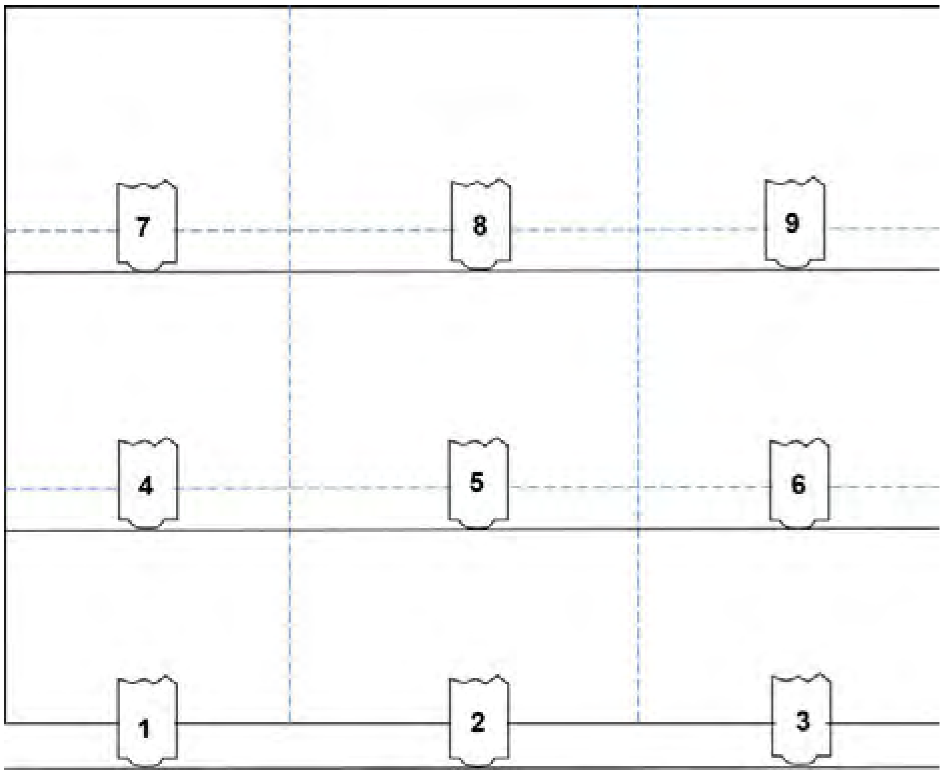
Gambar 36. Desain tata lampu teater profesional

Desain tata lampu profesional seperti dalam gambar di atas memberikan informasi lengkap tata letak dan jenis lampu yang digunakan. Gambar ini sangat diperlukan untuk kerja pemasangan dan pembenahan. Jika terjadi kesalahan atau ketidakberesan pada lampu yang digunakan, gambar ini akan memudahkan penata lampu mengetahui letak lampu, channel dan sirkuit yang bermasalah. Gambar rancangan instalasi tata cahaya bukan merupakan panduan operasi tata cahaya pada saat pementasan berlangsung. Pemandu operasional pencahayaan selama pementasan dituangkan dalam bentuk *plot tata cahaya* yang berisi keterangan pengoperasian lampu terkait adegan lakon yang sedang dimainkan.

Gambar rancangan memuat tata letak lampu *general* atau lampu area sebagai bahan pembelajaran praktek dasar tata cahaya. Lampu akan memberikan penerangan kepada area panggung dan objek yang ada di dalamnya termasuk pemeran. Lampu area sangat penting, karena jika semua area mendapatkan cahaya penerangan, maka pementasan sudah dapat dilangsungkan.

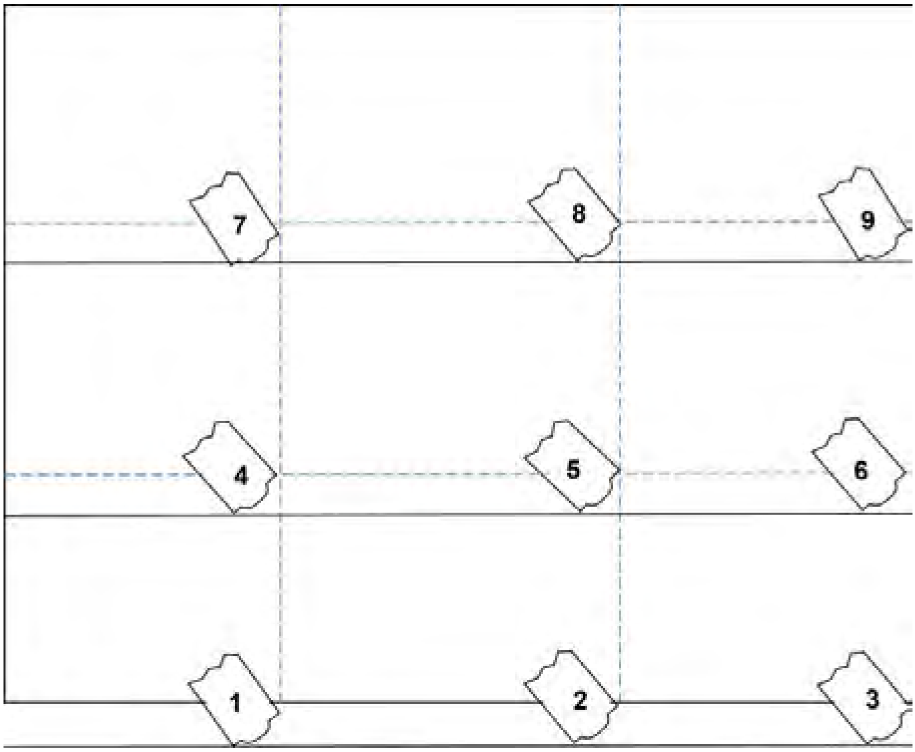
Francis Reid dan *Neil Fraser* berbeda pendapat mengenai letak pemasangan lampu area. Untuk area yang penyinarannya menggunakan lampu tunggal, Reid meletakkan lampu dari tengah sedangkan Fraser dari samping (Fraser, 2007:109). Di bawah adalah

gambar tata letak lampu area dengan menggunakan satu lampu menurut Reid.



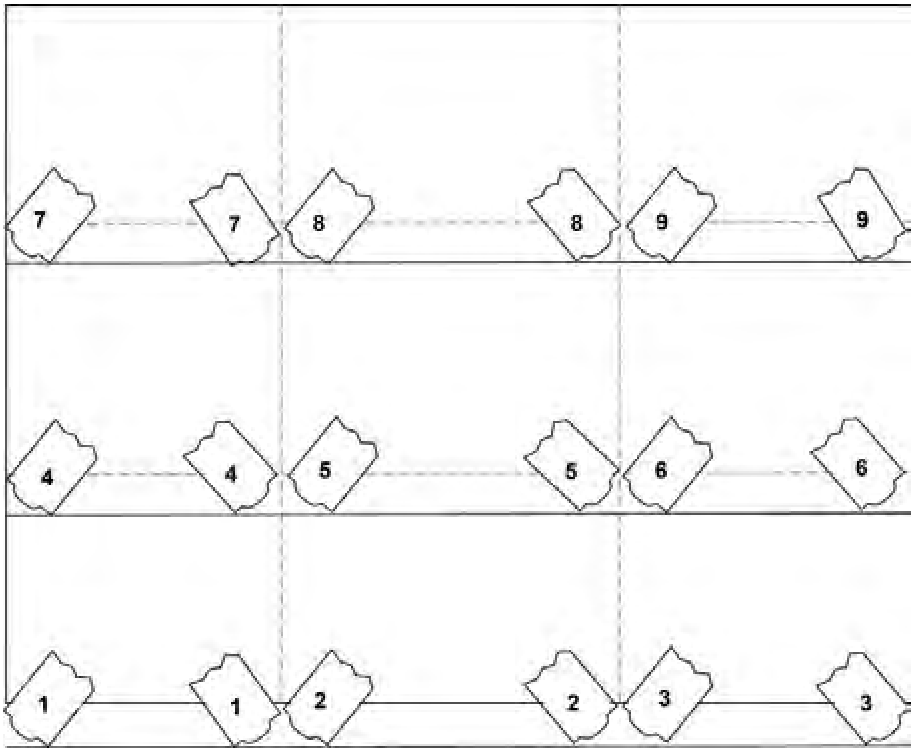
Gambar 37. Lampu area dengan satu lampu menurut Francis Reid

Lampu yang digunakan dalam penyinaran area di atas berjenis *fresnel.* Peletakan lampu di tengah semacam ini akan menghasilkan jatuhan cahaya yang menerangi bagian depan objek lebih banyak dibandingkan bagian lain. Sementara Fraser menggunakan lampu yang sama namun di letakkan dari dudut 45 derajat sehingga jatuhan cahaya akan menerangi objek dari salah satu sudut penampang. Di bawah adalah gambar tata letak lampu area dengan menggunakan satu lampu menurut Neil Fraser.



Gambar 38. Lampu area dengan satu lampu menurut Neil Fraser

Jatuhan cahaya yang dihasilkan dari dua gambar di atas pastilah berbeda, terutama kaitannya dengan dimensi objek yang disinari. Namun, secara teknis keduanya bisa digunakan. Keputusan atau hasil akhir dari pencahayaan sangat bergantung pada cita rasa penata lampu. Penomoran pada gambar lampu dimaksudkan untuk memberi keterangan bahwa masing-masing lampu di atas memiliki *channel* yang berbeda. Urutan penomoran bebas, yang penting mudah dioperasikan. Selanjutnya dalam hal penyinaran area dengan menggunakan 2 lampu antara Reid dan Fraser berpendapat sama. Masing-masing meletakkan dua lampu dari sudut 45 derajat yang berlawanan seperti gambar berikut.



Gambar 39. Lampu area dengan dua lampu

Cahaya yang datang dari dua sudut berlawanan mampu menerangi area yang lebih luas. Selain itu juga memberikan efek jatuhan cahaya yang merata pada objek. Dimensi ditimbulkan dari redup-terangnya dua lingkaran cahaya yang bertemu dan mengenai objek. Penataan lampu area dengan menggunakan dua lampu sangat efektif. Penomoran pada gambar lampu memberi keterangan bahwa dua lampu dalam satu area menggunakan channel yang sama. Sementara urutan nomornya bisa bebas.

Instalasi tata cahaya dengan menerapkan penyinaran area seperti ini, sangat baik digunakan dalam gedung atau kelas yang ketersediaan lampunya terbatas. Namun demikian, seluruh area panggung yang dibagi menjadi 9 petak harus tersinari. Gambar rancangan bisa menggunakan konsep Francis Reid maupun Neil Fraser.

3. Pemasangan Lampu

Praktik pemasangan lampu sesuai gambar rancangan adalah praktik kerja berikutnya dari kesuluruhan proses penataan lampu. Tahap pemasangan diikuti dengan ujicoba. Masing-masing lampu yang telah ditata harus coba dinyalakan, dimatikan, diredup dan diterangkan.

Kerja pemasangan lampu pada praktik dasar tidak terkait dengan kelistrikan dan pengontrolan. Artinya sumber listrik untuk dimmer, kontrol, dan lampu sudah tersedia dan masing-masing perangkat telah tertata. Kerja pemasangan dalam tahap ini adalah memasang lampu sesuai dengan jalur listrik (kabel) yang telah tersedia. Langkah kerja pemasangan lampu adalah sebagai berikut.

a. Memahami gambar rancangan lampu terutama tata letak lampu dan bar yang digunakan. Posisi lampu sangat mempengaruhi jatuhan cahaya yang dihasilkan. Oleh karena itu pemasangan lampu harus memperhatikan arah lampu sesuai dalam gambar rancangan.

b. Menyiapkan jenis dan jumlah lampu yang dibutuhkan.

c. Memeriksa dan menyiapkan peralatan dan alat bantu pemasangan. Alat bantu yang digunakan biasanya adalah tangga atau *stager*, tali untuk menaikkan lampu, dan alat pemasang dan pengencang lampu pada bar.

d. Memeriksa dan mengecek semua lampu beserta peralatannya. Hal ini perlu dilakukan karena peralatan lampu terkait dengan listrik. Jika ada kabel yang terkelupas akan sangat membahayakan. Pengecekana lampu dilakukan untuk memeriksa apakah lampu masih layak digunakan. Artinya intensitas cahaya yang dihasilkan mampu dioptimalkan untuk menyinari area, objek, atau pemeran. Jika kondisi cahaya sudah sangat lemah lebih baik lampu diganti sebab pasti akan mengalami kerusakan. Lampu mati bisa karena kerusakan elemen listrik di dalamnya atau karena waktu kerja (*life time*) memang sudah berakhir.

e. Meletakkan lampu yang akan dipasang sesuai dengan area pemasangan. Misalnya, jika akan memasang 9 lampu pada 9 area panggung, maka letakkan masing-masing lampu tersebut pada area pemasangan. Hal ini akan mempermudah kerja pemasangan.

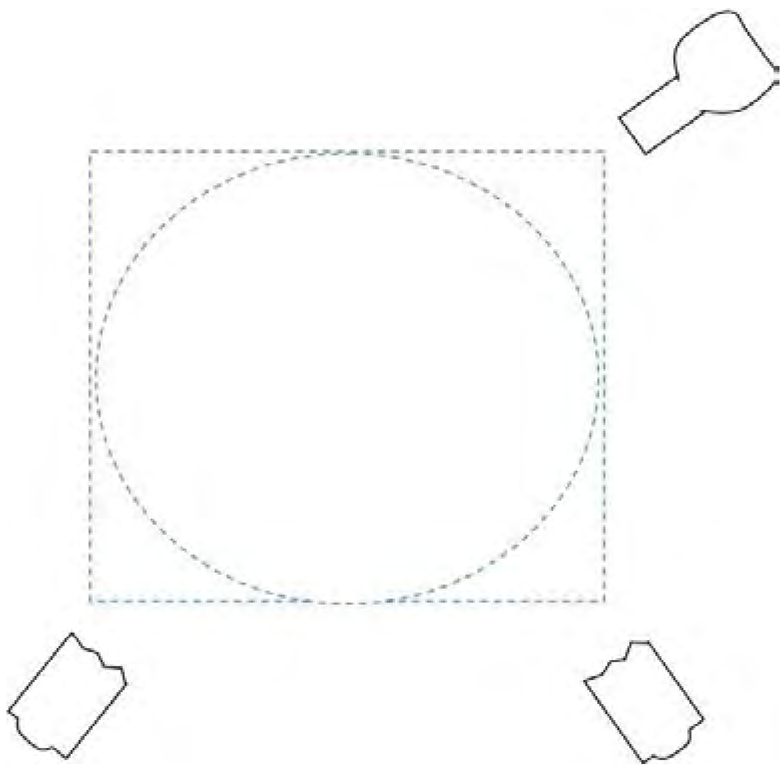
f. Memasang lampu sesuai letak dan arah menurut gambar rancangan.

g. Mencoba lampu. Dalam percobaan ini selain menghidupkan lampu juga mengarahkan jatuhan cahaya ke area yang tepat. Pengarahan lampu bisa menggunakan tangga atau tongkat pengait lampu.

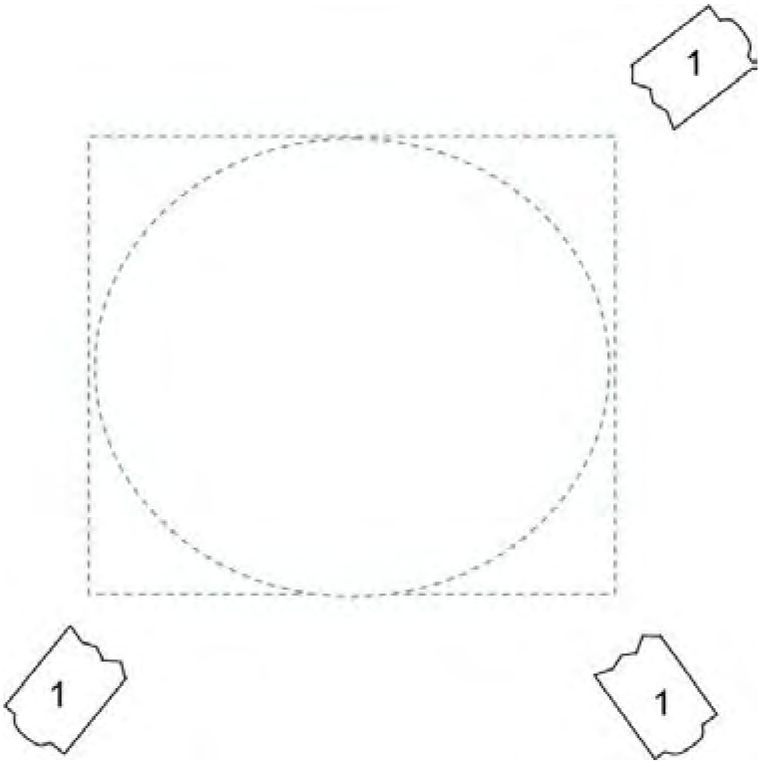
h. Mengevaluasi kerja. Setelah semua kerja selesai dilakukan evaluasi, terutama untuk menilai kecepatan dan ketepatan pekerjaan. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai acuan untuk kerja berikutnya.

Proses pemasangan lampu dikerjakan berdasarkan gambar rancangan lampu area baik dengan satu atau dua lampu seperti yang telah dijelaskan pada bahasan sebelumnya. Cahaya yang dihasilkan terutama untuk penggunaan satu lampu dapat didisukusikan. Konsep yang berbeda dari Reid dan Fraser menarik untuk dibahas. Mungkin juga 2 model penyinaran dapat diaplikasikan dengan tujuan yang berbeda dalam pementasan.

Pengembangan praktik kerja pemasangan lampu area berdasar gambar dapat menggunakan 3 lampu. Konsep gambar bisa mengadopsi dari Reid maupun Fraser. Francis Reid menggunakan 2 jenis lampu yang berbeda yaitu *fresnel* dan profil, sementara Fraser hanya menggunakan 1 jenis lampu yaitu *fresnel*. Mengenai letak dan arah keduanya memiliki konsep yang sama. Di bawah ini adalah konsep lampu area dengan menggunakan 3 lampu menurut Reid dan Fraser.



Gambar 40. Lampu area dengan tiga lampu menurut Reid



Gambar 41. Lampu area dengan tiga lampu menurut Fraser

Pemasangan lampu bisa dipraktikan untuk satu area atau semua area panggung. Ketiga lampu yang dipasang menggunkan *channel* yang sama. Evaluasi dilakukan untuk membahas cahaya yang dihasilkan dari 2 konsep di atas karena keduanya menggunakan komposisi lampu yang berbeda.

E. Rangkuman

Proses penataan cahaya didahului dengan membuat gambar perancangan. Titik pasang, jenis lampu, warna cahaya, nomor *channel* dan sirkuit lampu dituangkan dalam gambar rancangan. Gambar simbol jenis lampu berbeda-beda. Bahkan setiap pabrik mengeluarkan simbol sendiri. Untuk memudahkan dalam menggambar bisa menggunakan penggaris metrik. Gambar simbol lampu beserta asesoris dan keterangan tekniknya dapat dibuat secara umum. Gambar simbol penting sebagai acuan peletakkan lampu sesuai jenisnya.

Gambar instalasi tata cahaya disebut juga gambar rencana tata cahaya. Desain tata lampu profesional memberikan informasi lengkap tata

letak dan jenis lampu yang digunakan. Pada pembelajaran dasar, gambar rancangan tata lampu diarahkan untuk lampu area yang memberikan penerangan kepada area panggung dan objek yang ada di dalamnya termasuk pemeran. Ada pendapat yang berbeda antara Francis Reid dan Neil Fraser mengenai lampu area. Akan tetapi keduanya dapat diterapkan dalam pembelajaran praktik dan baik digunakan sebagai perbandingan.

Praktik pemasangan lampu sesuai gambar rancangan adalah praktik kerja berikutnya dari kesuluruhan proses penataan lampu. Langkah kerja pemasangan lampu adalah; memahami gambar rancangan lampu terutama tata letak lampu beserta *bar* yang digunakan, menyiapkan jenis dan jumlah lampu yang dibutuhkan, memeriksa dan menyiapkan peralatan dan alat bantu pemasangan, memeriksa dan mengecek lampu dan perlengkapannya, meletakkan lampu yang akan dipasang sesuai dengan area pemasangan, memasang lampu sesuai letak dan arah menurut gambar rancangan, mencoba lampu, dan mengevaluasi kerja pemasangan.

F. Latihan/Evaluasi

Pemantapkan pemahaman mengenai instalasi tata cahaya, anda dapat mengerjakan soal latihan di bawah.

1. Jelaskan simbol-simbol lampu sesuai jenisnya
2. Jelaskan gambar instalasi cahaya
3. Pasanglah lampu sesuai gambar instalasinya

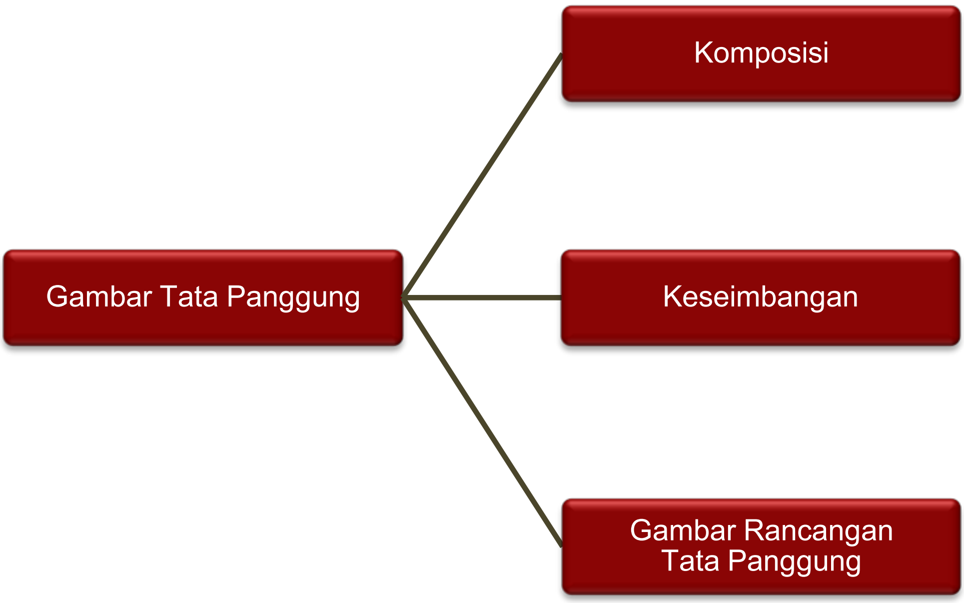
G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari instalasi tata cahaya?
2. Apakah menurutmu unit pembelajaran ini benar-benar menambah wawasan mengenai dasar-dasar instalasi tata cahaya?
3. Bagaimana pendapatmu mengenai teknik pengontrolan lampu dengan *dimmer*?
4. Apakah menurutmu pengontrolan lampu dengan teknik flip-flop masih berguna?

Unit Pembelajaran 3

GAMBAR TATA PANGGUNG

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari unit pembelajaran 3 peserta didik mampu:

1. Menjelaskan komposisi dalam tata panggung
2. Menjelaskan keseimbangan dalam tata panggung
3. Membuat gambar rancangan tata panggung

Selama 16 JP (4 minggu x 4 JP)

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati

   Mengamati beragam gambar tata panggung teater

2. Menanya

   Menanya teknik menggambar tata panggung teater

3. Mengeksplorasi

   Mencoba menggambar tata panggung dengan beragam teknik

4. Mengasosiasi

   Membedakan beragam teknik menggambar tata panggung

   Menentukan teknik menggambar tata panggung yang tepat

5. Mengomunikasi

   Menggambar rancangan tata panggung teater

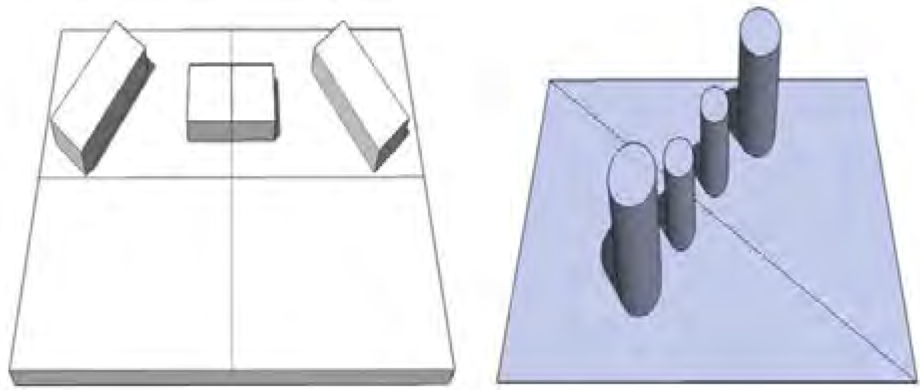
D. Materi

1. Komposisi

Komposisi tata panggung diartikan sebagai pengaturan atau penyusunan tata letak objek atau piranti pentas. Pengaturan tata letak objek untuk keperluan dekorasi dilakukan agar semua objek dapat memberikan gambaran latar kejadian peistiwa kepda penonton. Selain itu, pengaturan tata letak objek dilakukan untuk memberikan penonjolan pada objek tertentu atau memberikan nuansa pada situasi tertentu. Untuk keperluan artistik (dilihat dari segi keindahan), pengaturan dan penyusunan tata letak objek tidak hanya mengakomodasi latar kejadian peristiwa secara nyata saja namun juga memberikan imajinasi. Artinya, tata panggung memungkinkan peristiwa lakon tidak berada di tempat yang nyata-nyata ada, tapi bisa juga di alam fantasi.

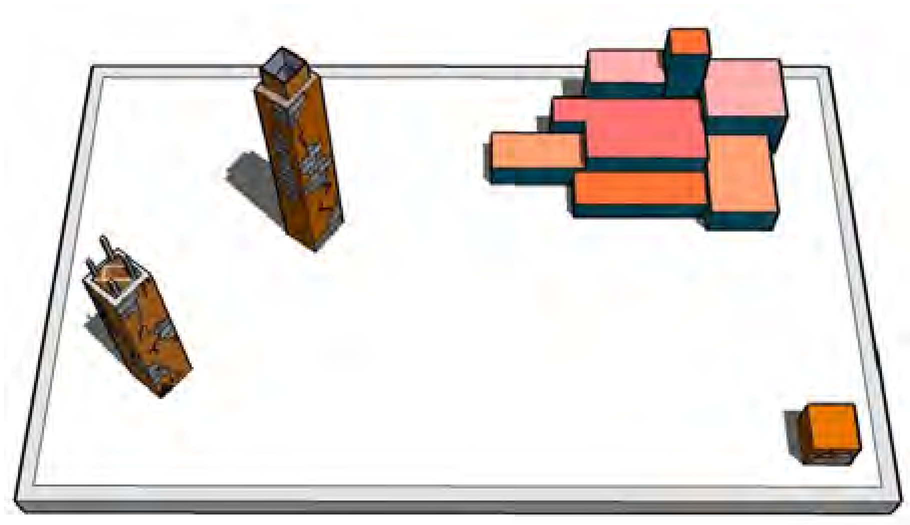
Berkaitan dengan permainan pemeran di atas pentas, tata panggung bertujuan untuk memberikan ruang gerak. Oleh karena itu, pengaturan dan penyusunan tata letak objek dekorasi seharusnya memberikan kecukupan dan kelayakan ruang gerak pemeran. Komposisi tata panggung yang hebat tidak ada artinya jika gerak pemeran terbatas dan tidak leluasa dalam melakukan aksinya. Tatanan ruang yang baik akan memperjelas gerak aksi yang dilakukan oleh pemeran dan bukan sebaliknya. Komposisi tata letak objek dekorasi perlu diperhatikan terdapat dua bentuk komposisi letak objek di atas panggung yaitu komposisi simetris dan komposisi asimetris.

Komposisi simetris adalah komposisi yang membagi objek atau piranti tata panggung dalam dua bagian dan menempatkan bagian tersebut dalam posisi yang sama dan seimbang baik dalam segi jumlah maupun bentuknya. Jika digambarkan komposisi ini mirip dengan cermin. Bagian yang satu merupakan cerminan bagian yang lain. Pembagiannya bisa secara diagonal, horisontal ataupun vertikal. Di bawah ini adalah contoh komposisi simetris dalam tata panggung.



Gambar 42. Komposisi simetris

Gambar komposisi di atas memperlihatkan bahwa pembagian objek kanan dan kiri sama persis termasuk penataan dan jumlah objek. Penataan simetris memberikan kesan rapi, formal, dan sedikit kaku. Biasanya, dalam sebuah pementasan, komposisi simetris digunakan dalam pertunukan teater konvensional yang memang lebih formal. Ksimetris tidak membagi objek dekorasi dalam dua bagian yang sama persis, tetapi membagi objek-objek dekorasi menjadi dua bagian atau lebih dengan tujuan memberi penonjolan (penekanan) bagian tertentu. Penataan objek secara asimetris ini juga perlu memperhatikan posisi dan pergerakan pemeran di atas pentas sebagai bagian dari tata pangung. Komposisi asimetris terkesan lebih cair dan luwes. Di bawah ini contoh komposisi asimetris dalam tata panggung.



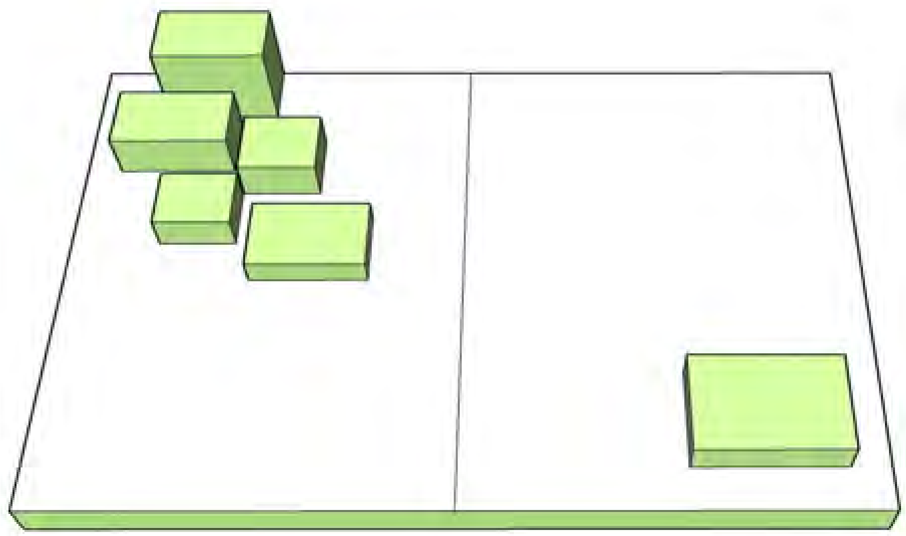
Gambar 43. Komposisi asimetris

2. Keseimbangan

Pengaturan dan penyusunan tata letak objek dekorasi di atas pentas baik itu komposisi simetris ataupun asimetris perlu memperhatikan faktor keseimbangan. Keseimbangan dalam tata panggung adalah pengaturan atau pengelompokan tata latak objek dekorasi di atas sehingga tidak menghasilkan ketimpangan. Ketimpangan adalah kondisi susunan objek yang berat sebelah. Jika salah satu bagian dari area panggung dibiarkan kosong sementara area yang lain terisi penuh dengan objek dekorasi, maka hal ini akan menimbulkan pemandangan yang kurang menarik. Apalagi jika posisi dan pergerakan pemain justru selalu berada di area yang penuh objek tersebut. Pertunjukan seolah hanya menggunakan sebagian area panggung saja jadinya. Kejadian seperti ini tentu saja sangat merugikan bagi keseluruhan pertunjukan yang dilangsungkan.

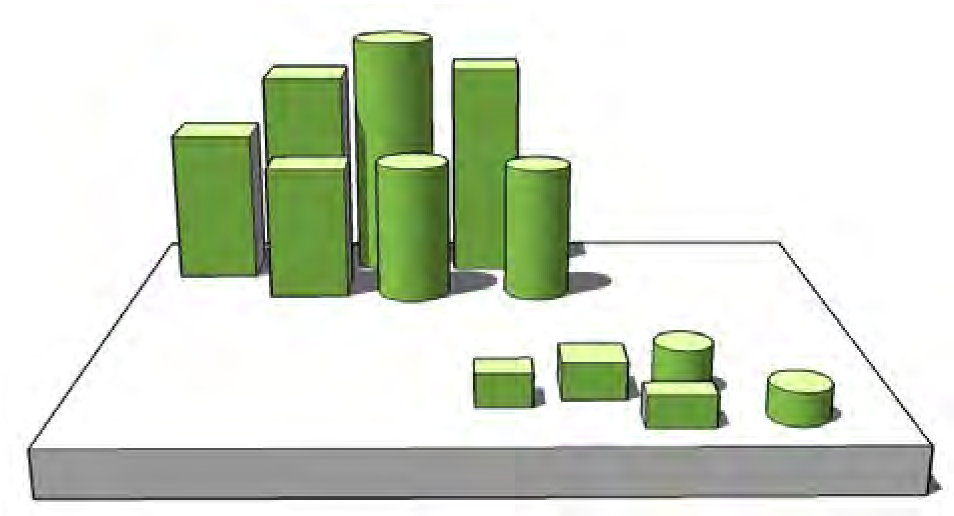
Keseimbangan tata letak objek dekorasi seperti tersebut di atas selain berdasar pada jumlah dan volume objek, perlu juga memperhatikan pembagian area panggung. Artinya, tidak semua area diisi objek dan tidak semua area dibiarkan kosong atau satu area penuh dengan objek sedangkan area yang lain kosong atau dengan objek yang tidak beraturan. Area panggung dibagi menjadi 9 area yaitu depan kanan, depan kiri, depan tengah, tengah kanan, tengah, tengah kiri, belakang kanan, belakang tengah, dan belakang kiri. Masing-masing area ini bisa digunakan untuk menyeimbangkan komposisi objek dekorasi. Keseimbangan komposisi objek dekorasi

bisa diciptakan dengan mempertimbangkan area panggung kanan dan kiri, besar dan kecilnya objek, banyak dan sedikitnya objek, tinggi dan rendahnya objek, terang dan gelapnya pencahayaan atau pewarnaan objek, serta area panggung depan dan belakang.



Gambar 44. Keseimbangan dengan mempertimbangkan area kanan dan kiri

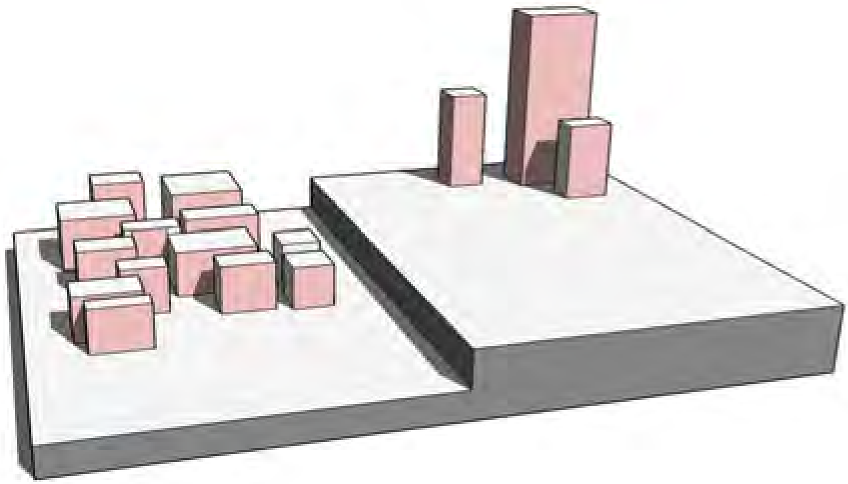
Keseimbangan berdasar area kanan dan kiri bisa dibuat dengan menonjolkan salah satu area. Misalnya, area kanan hendak ditonjolkan, maka objek di area kanan bisa diletakkan lebih ke depan. Sebagai akibatnya, objek di kiri yang lebih di belakang jumlahnya harus diperbanyak. Sementara keseimbangan berdasar area depan dan belakang dibuat dengan menempatkan objek yang ada di depan selalu lebih rendah di banding dengan objek yang ada di belakang. Bahkan jumlah objek yang di belakang bisa sangat tinggi dan banyak jumlahnya.



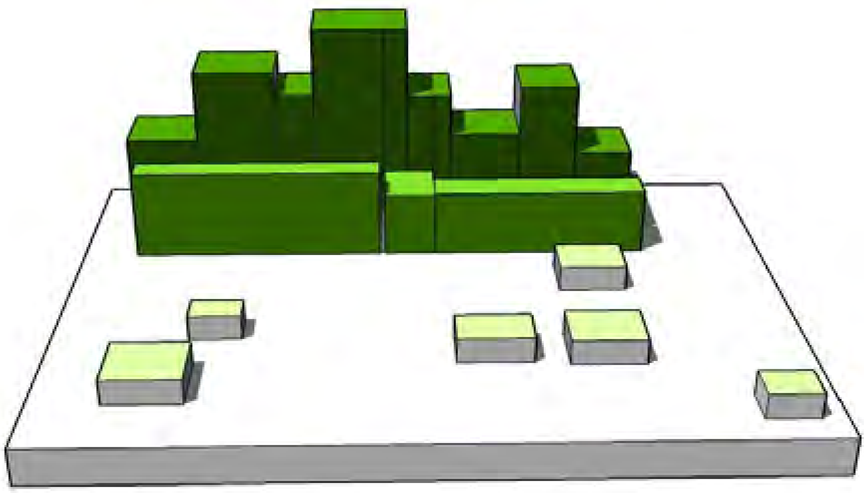
Gambar.45 Keseimbangan dengan mempertimbangkan
area depan dan belakang

Keseimbangan berdasar tinggi rendah ditata dengan meletakkan objek yang lebih tinggi di belakang dan lebih rendah di depan. Volume objek yang ada di depan bisa saja lebih lebar. Jumlahnya pun juga bisa dibuat secara relatih. Namun jumlah ini juga akan mempengaruhi penonjolan. Jika objek tinggi di belakang hanya satu buah sementara yang di depan jumlahnya banyak sekali, maka penonjolan ada pada objek yang tinggi. Demikian pula sebaliknya.

Keseimbangan berdasarkan banyak sedikirnya objek semua area bisa saling menguatkan. Objek di satu area yang jumlahnya sedikit tapi volumenya besar sama kuat dengan area lainnya yang memiliki objek berjumlah banyak namun volumenya kecil. Untuk penonjolan bisa menggunakan efek tinggi rendah objek. Tergantung area mana yang akan ditonjolkan seperti telah diterangkan dalam keseimbangan berdasar tinggi rendah di atas.



Gambar 46. Keseimbangan berdasar banyak sedikitnya objek

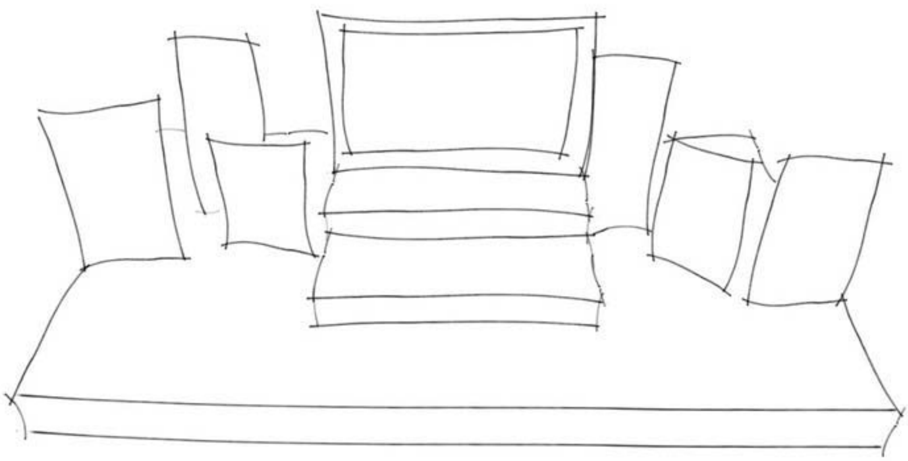


Gambar 47. Keseimbangan berdasar gelap terangnya objek

Dalam keseimbangan berdasar gelap dan terangnya objek juga digunakan perspektif dekat dan jauh. Artinya, objek yang berada di area depan lebih terang dibandingkan dengan objek yang berada di area belakang. Selain itu prinsip objek yang ada di belakang lebih tinggi daripada objek yang ada di depan juga digunakan. Sedangkan untuk menciptakan gelap terang objek bisa menggunakan pewarnaan pada objek atau pewarnaan dan intensitas cahaya lampu yang menyinari objek.

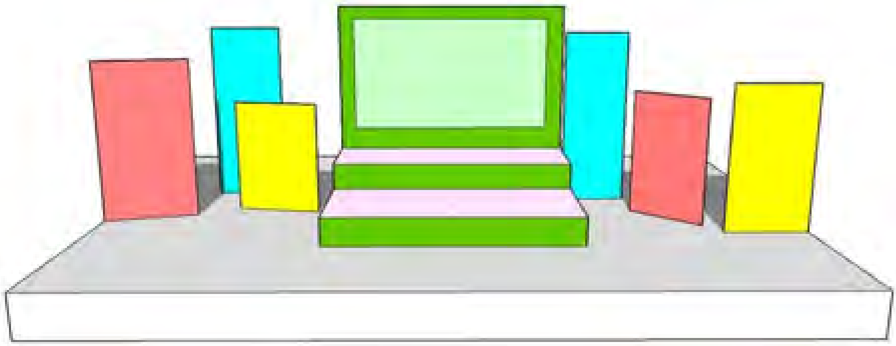
3. Gambar Rancangan Tata Panggung

Gambar rancangan atau desain tata panggung berbeda dengan gambar teknis tata panggung. Gambar rancangan biasanya berupa sketsa dan tidak disertai ukuran-ukuran tertentu. Gambar rancangan awal sangat bebas karena merupakan penuangan ide atau gagasan dari penata panggung. Bisa jadi gambar ini hanya berupa coretan-coretan atau sketsa baik dengan pertimbangan pespektif atau tanpa pertimbangan perspektif. Baru setelah dirasa cocok dan sesuai dengan keinginan, sketsa tersebut disempurnakan dan digambar secara perspektif.



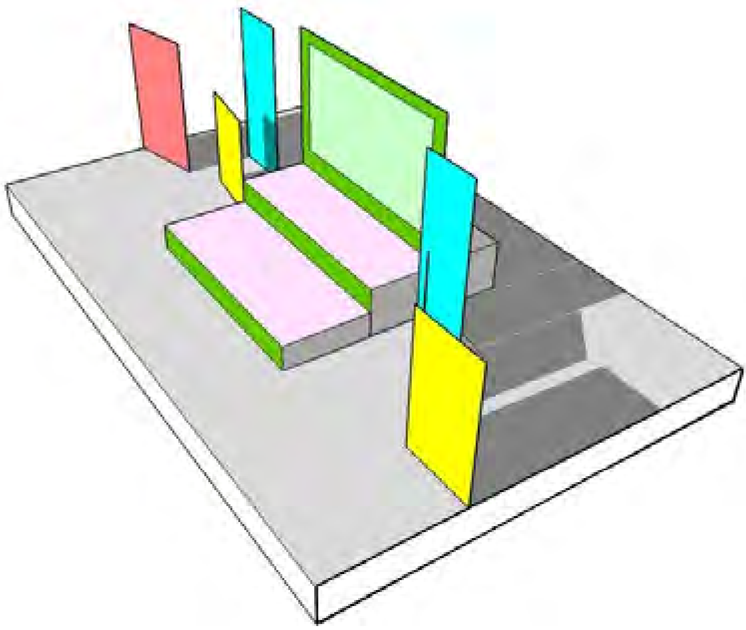
Gambar 48, Sketsa tata panggung

Sketsa rancangan tata panggung diwarnai untuk lebih memperjelas objek yang ada di dalamnya. Selanjutnya dibuat tampak depan, samping kanan, samping kiri, dan tampak atas. Gambar tampak depan dibuat dengan sudut penglihatan sedikit dari atas. Hal ini untuk memperlihatkan objek seolah-olah dipandang dari sisi penonton belakang. Dimensi yang tercipta dari letak objek depan dan belakang menjadi lebih menonjol dalam penampakan seperti ini. Tinggi rendah objek menjadi kelihatan.



Gambar 49. Tata panggung tampak depan

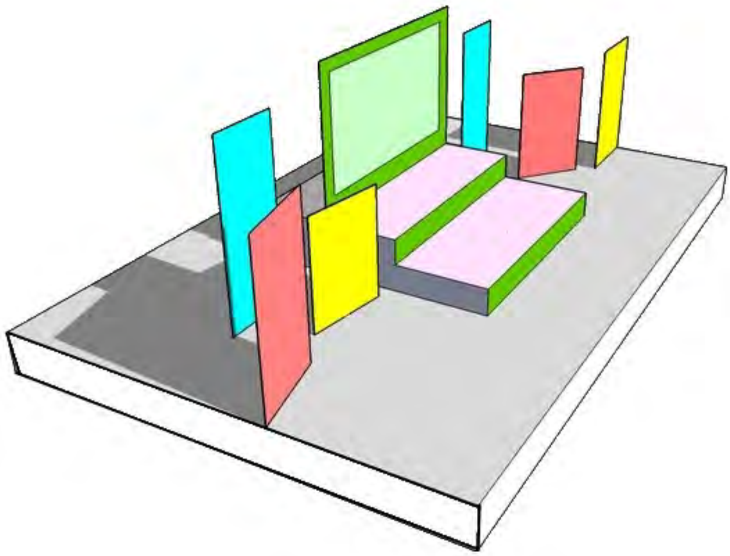
Gambar tampak samping kanan atas memberikan informasi yang lebih jelas mengenai jarak antar objek di sisi atau area panggung kanan. Ketebalan objek di area panggung kanan akan kelihatan lebih jelas.



Gambar 50. Tata panggung tampak kanan atas

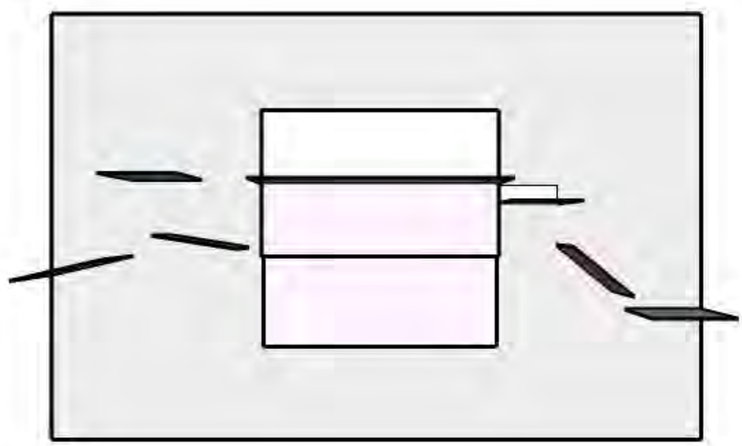
Gambar tampak samping kiri atas memberikan informasi yang lebih jelas mengenai jarak antar objek di sisi atau area panggung

sebelah kiri. Ketebalan objek di area panggung kiri akan kelihatan lebih jelas.



Gambar 51. Tata panggung tampak kiri atas

Gambar tata panggung tampak atas memberikan informasi tata letak setiap objek terkait area panggungnya. Gambar ini disebut juga *floor plan* atau rencana lantai. Garis-garis yang dihasilkan sebagai akibat dari penataan objek akan tampak jelas dan memudahkan penata dalam meletakkan objek di atas panggung.



Gambar 52. Tata panggung tampak atas

Gambar rancangan tata panggung yang lengkap seperti dijelaskan di atas memudahkan kerja penataan yang akan dilakukan. Namun, jika objek yang terdapat dalam gambar rancangan tidak

tersedia, dalam artian perlu membuat sendiri, maka diperlukan gambar teknik pembuatan objek tersebut. Dalam khasanah tata panggung profesional sebenarnya hampir semua objek tata panggung tersebut memang diciptakan. Oleh karena itu tata panggung menjadi semacang seni tersendiri yang benar-benar membutuhkan keahlian artistik dan teknik. Namun, dalam pembelajaran dasar, tata panggung lebih ditekankan pada peletakan atau penyusunan objek yang tersedia sesuai dengan gambar rancangannya.

E. Rangkuman

Komposisi dalam tata panggung dapat diartikan sebagai pengaturan atau penyusunan tata letak objek atau piranti di atas pentas. Terdapat dua bentuk komposisi objek di atas panggung yaitu komposisi simetris dan komposisi asimetris. Komposisi simetris adalah komposisi yang membagi objek atau piranti tata panggung dalam dua bagian dan menempatkan bagian-bagian tersebut dalam posisi yang benar-benar sama dan seimbang baik dalam segi jumlah maupun bentuknya. Komposisi asimetris tidak membagi objek dekorasi dalam dua bagian yang sama persis, tetapi membagi objek-objek dekorasi menjadi dua bagian atau lebih dengan tujuan memberi penonjolan (penekanan) bagian tertentu.

Keseimbangan dalam tata panggung adalah pengaturan atau pengelompokan tata letak objek dekorasi di atas pentas yang ditata sedemikian rupa sehingga tidak menghasilkan ketimpangan. Keseimbangan tata letak objek dekorasi selain berdasar pada jumlah dan volume objek, perlu juga memperhatikan pembagian area panggung. Area panggung dibagi menjadi 9 area yaitu depan kanan, depan kiri, depan tengah, tengah kanan, tengah, tengah kiri, belakang kanan, belakang tengah, dan belakang kiri. Atas dasar area itu keseimbangan komposisi objek dekorasi bisa diciptakan dengan mempertimbangkan area panggung kanan dan kiri, besar dan kecilnya objek, banyak dan sedikitnya objek, tinggi dan rendahnya objek, terang dan gelapnya pencahayaan atau pewarnaan objek, serta area panggung depan dan belakang.

Gambar rancangan biasanya berupa sketsa dan tidak disertai ukuran-ukuran tertentu. Gambar rancangan awal sangat bebas karena merupakan penuangan ide atau gagasan dari penata panggung. Bisa jadi gambar ini hanya berupa coretan-coretan atau sketsa baik dengan atau tanpa pertimbangan perspektif. Baru setelah dirasa cocok dan sesuai dengan keinginan, sketsa tersebut disempurnakan dan digambar secara

perspektif. Gambar rancangan ini kemudian dibuat mulai dari tampak depan, samping kanan atas, samping kiri atas, dan tampak atas. Kelengkapan sudut pandang dalam gambar rancangan ini akan memudahkan kerja penataan.

F. Latihan / Evaluasi

Untuk memantapkan pemahaman mengenai gambar rancangan tata panggung cobalah kerjakan soal latihan di bawah ini.

1. Jelaskan komposisi dalam tata panggung
2. Jelaskan keseimbangan dalam tata panggung
3. Buatlah gambar rancangan tata panggung

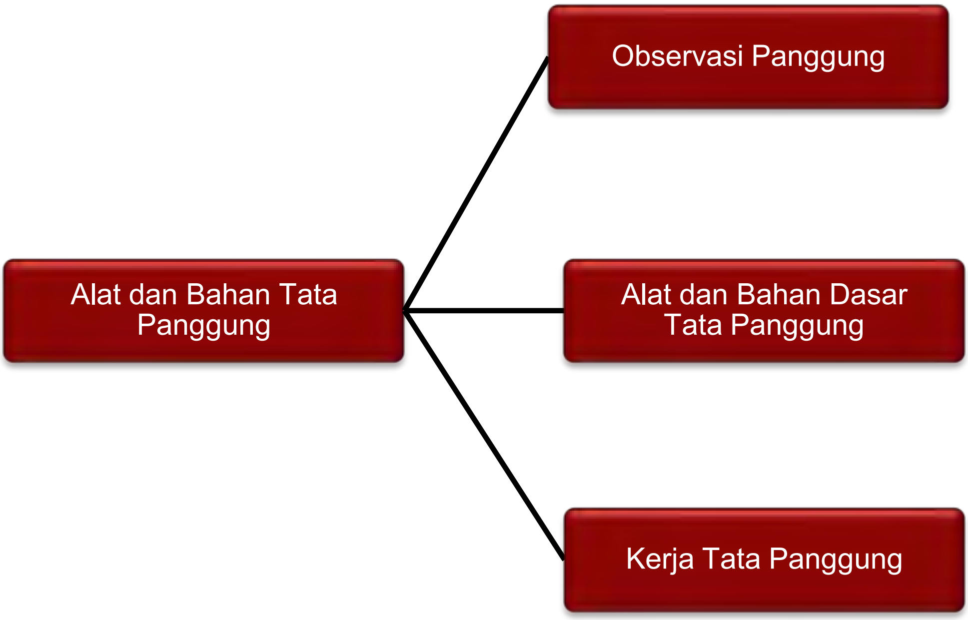
G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang anda peroleh setelah mempelajari unit pembelajaran ini?
2. Apakah menurut anda unit pembelajaran ini benar-benar menambah wawasan mengenai komposisi dan keseimbangan dalam tata panggung?
3. Bagaimana pendapat anda mengenai gambar rancangan tata panggung yang telah kamu buat?
4. Apakah anda menyukai proses membuat gambar rancangan tata panggung? Jelaskan alas an anda!

Unit Pembelajaran 4

ALAT DAN BAHAN TATA PANGGUNG

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari unit pembelajaran 4 peserta didik diharapkan mampu:

a. Menjelaskah alat dan bahan tata panggung

b. Melaksanakan observasi panggung

c. Menata panggung dengan menggunakan alat dan bahan yang tersedia

Selama 24 JP (6 minggu x 4 JP)

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati

a. Mengamati alat dan bahan dasar tata panggung
b. Mengamati pembuatan komposisi tata panggung
c. Menyerap informasi dari berbagai sumber belajar mengenai dasar tata panggung

2. Menanya

a. Menanya teknik penggunaan alat dan bahan dasar panggung
b. Menanya tahapan membuat komposisi tata panggung

3. Mengeksplorasi

Mencoba penggunaan alat dan bahan tata panggung untuk membuat beberapa komposisi tata panggung

4. Mengasosiasi

Membandingkan beberapa komposisi tata panggung dan teknik pembuatannya

5. Mengomunikasi

Membuat komposisi tata panggung menggunakan alat dan bahan dasar tata panggung

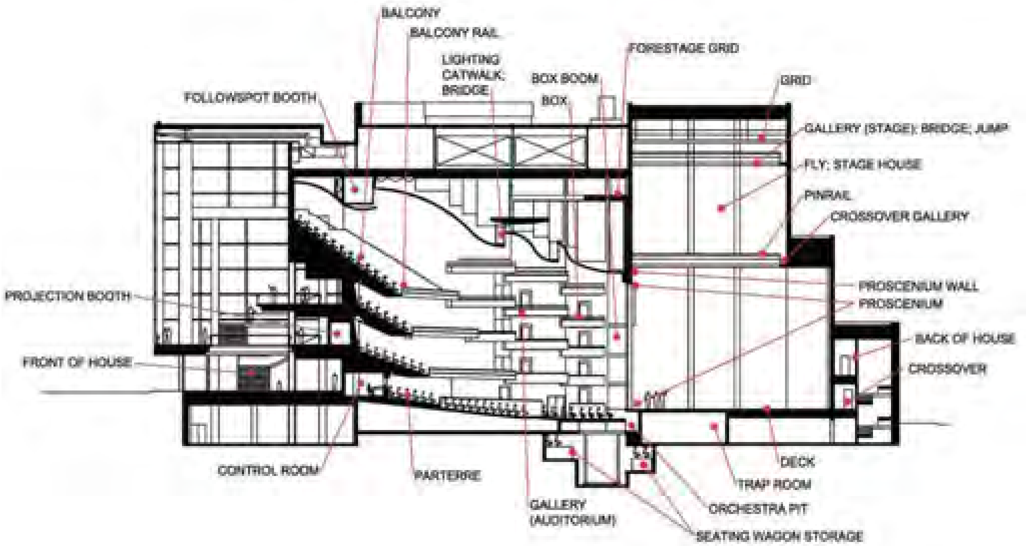
D. Materi

1. Observasi Panggung

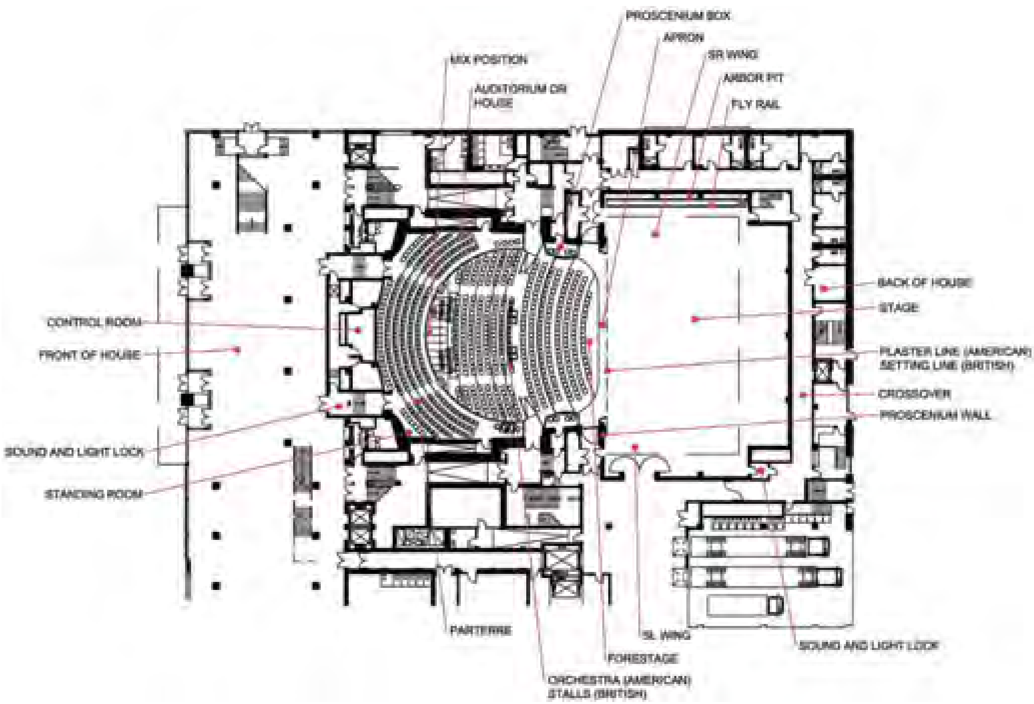
Observasi panggung perlu dilakukan sebelum menata panggung. Kegiatan observasi meliputi pencermatan terhadap ukuran panggung, peralatan, serta perlengkapan dan bagian panggung. Memahami bagian-bagian panggung secara menyeluruh merupakan wawasan mendasar bagi penata panggung. Secara umum, jenis panggung yang digunakan baik dalam pementasan maupun pembelajaran adalah panggung *proscenium*. Alasan utama penggunaan jenis panggung ini adalah memiliki bagian-bagian yang hampir sama dan standar antara satu tempat dengan tempat lainnya.

Panggung atau gedung teater Indonesia belum dibangun sesuai standar. Tetapi prototipe atau model *proscenium* yang biasa

disebut dengan auditorium yang paling banyak dijumpai di Indonesia. Di bawah ini adalah gambar dan keterangan bagian-bagian panggung *proscenium* secara lengkap menurut *Theatre Project Consultants* (www.theatreproject.com, diunduh pada tanggal 18 Januari 2014).



Gambar 53. Bagian-bagian panggung tampak samping



Gambar 54. Bagian-bagian panggung tampak atas

Apron adalah area panggung *proscenium* yang berada di bagian depan dinding bingkai *proscenium* dan tepat di atas *orchestra pit*. Jika lantai *orchestra pit* dinaikkan selevel panggung (baik dengan menggunakan mesin atau panggung tambahan), maka akan menambah luas *apron* dan biasanya disebut sebagai *forestage* (panggung terdepan) atau panggung tambahan.

Arbor pit adalah celah terbuka pada lantai diujung panggung, di bawah struktur tali-temali panggung, yang digunakan untuk menaik-turunkan tali berisi pemberat ketika menaikkan atau menurunkan layar dan bar lampu strip. Ruang kecil di bawah celah ini juga disebut sebagai *arbor pit*.

Auditorium adalah area tempat duduk penonton atau ruang penonton. Disebut juga sebagai *house.*

***Back of house* (BOH)** merupakan area belakang panggung yang tidak terbuka untuk umum. Area ini digunakan untuk menyiapkan pertunjukan dan segala sesuatu yang mendukung pertunjukan. Disebut juga sebagai *backstage*.

***Balcony* (Balkon)** adalah tempat duduk penonton yang berada di atas auditorium, dimaksudkan untuk menambah area penonton. Balkon disebut juga sebagai *circle, mezzanine*, atau *tier*.

Balcony rail adalah pagar atau pipa besi pembatas yang berada di depan balkon. Biasanya juga digunakan untuk memasang lampu spot di depan balkon.

Box boom adalah tiang pemasangan lampu spot tambahan yang terletak di sisi depan auditorium, biasanya berupa pipa vertikal.

Box merupakan area duduk penonton di auditorium yang khusus. Biasanya terletak di antara baris kursi nomor dua dan dua belas. Tatanan kursi lebih longgar serta ruang dibatasi pagar khusus dari pipa atau setengah dinding. Disebut juga sebagau *opera box*.

Bridge adalah serambi atau papan jalan yang terletak di atas *bar-bar* lampu yang digunakan untuk meraih, menata dan mengarahkan lampu. Disebut juga dengan *lighting bridge* atau *loading bridge*.

Control room merupakan ruang kontrol yang biasanya terletak di bagian belakang auditorium. Digunakan sebagai ruang untuk mengontrol cahaya dan suara, dan perlengkapan lain selama pementasan berlangsung.

Crossover merupakan jalan lintasan atau gang yang berada di belakang panggung. Digunakan oleh para pemeran (pemain) dan kru panggung untuk melintas dari ujung satu ke ujung yang lain tanpa terlihat oleh penonton. Disebut juga sebagai *crossover corridor* atau *crossover gallery*.

Deck adalah lantai panggung.

Fly merupakan bagian atas panggung tempat peralatan dekorasi, kain layar, dan perlengkapan artistik yang tergantung dan tersembunyi dari pandangan penonton. Disebut juga sebagai *fly loft, fly tower, loft,* atau *stage tower.*

Fly rail merupakan pagar teralis mendatar, tempat pengoperasian tali-temali panggung yang biasanya berisi pemberat untuk menaik-turunkan layar atau dekorasi gantung. Disebut juga sebagai *index rail* atau *locking rail*.

Followspot booth adalah ruang khusus yang terletak di bagian atas, tertutup, dan hanya untuk mengoperasikan lampu follow spot yang mengikuti arah pergerakan pemeran di atas pentas.

Forestage merupakan panggung atau ruang tambahan yang terletak di depan apron.

Forestage grid adalah kisi-kisi di bagian atas auditorium terdepan yang bisa digunakan untuk memasang lampu atau menggantungkan dekorasi tertentu.

Front of house **(FOH)** adalah area publik di dalam gedung teater. Juga berarti tempat atau letak tata lampu (bar) di bagian atas auditorium terdepan, di depan atas panggung.

Gallery adalah tempat duduk penonton yang berada di atas atau disebut balkon. Tempat duduk penonton yang lebih tinggi dan berada di samping auditorium, biasanya hanya diisi beberada baris kursi. Ruang untuk bekerja yang berada di atas area panggung, digunakan para kru panggung untuk menyiapkan, menata, dan mengoperasikan perangkat artistik dari atas. Disebut juga *crossover gallery, fly floor, fly gallery, lighting gallery, loading gallery,* dan *operating gallery*.

Grid disebut juga sebagai *gridiron* adalah lantai dari struktur baja atau logam yang ditambahkan di bagian teratas area panggung. Digunakan untuk memasang dan memperbaiki peralatan panggung yang berada di atas kerangka panggung.

House merupakan area tempat duduk penonton atau ruang untuk para penonton. Disebut juga auditorium.

Jump adalah ruang, tempat atau podium yang lebih tinggi di dalam area panggung. Disebut juga *gallery* atau *lighting jump*.

Lighting catwalk adalah papan jalan yang tinggi, biasanya berada di atas auditorium dan digunakan untuk memasang lampu spot.

Mix position merupakan area di dalam auditorium, biasanya tidak permanen, yang digunakan untuk mengoperasikan peralatan tata suara selama pementasan berlangsung.

Orchestra di Amerika disebut sebagai *usage* adalah area tempat duduk di lantai utama audiorium atau di bagian utama di antara tempat duduk penonton. Tempat duduk yang paling dekat dengan penonton biasanya di Amerika disebut *stalls*, dan di Inggris disebut *usage*.

Orchestra pit adalah area atau lantai yang menjorok ke bawah tepat di depan panggung apron, digunakan untuk para pemain musik orkestra selama pementasan. Ruangan ini biasanya bisa dinaikkan sehingga sejajar dengan apron dan menjadi panggung tambahan.

Parterre adalah area tempat duduk penonton yang berada melingkar di belakang *orchestra*, biasanya tempatnya lebih tinggi dan diberi pembatas setengah dinding. Disebut juga *parquet circle* atau *orchestra circle*.

Pin rail adalah pagar dari pipa logam tempat untuk meletakkan dan mengoperasikan baris lampu spot.

Plaster line adalah ujung panggung yang menghadap dinding proscenium atau tirai besi, biasanya digunakan untuk menyembunyikan peralatan dan perlengkapan tata panggung selama pementasat. Disebut juga sebagai *setting line*.

Projection booth adalah ruang tertutup yang berada di bagian atas dan digunakan untuk menyimpan dan mengoperasikan peralatan proyeksi.

Proscenium merupakan bagian terbuka dari dinding proscenium di mana penonton dapat menyaksikan panggung. Disebut juga sebagai *proscenium arch, proscenium opening*, atau *pros*.

Proscenium box adalah sebuah ruang kotak yang berbatasan dengan dinding *proscenium.* Disebut juga *stage box*.

Proscenium wall adalah dinding yang memisahkan area panggung dan penonton.

Seating wagon adalah podium atau panggung yang bisa digerak-pindahkan dengan menggunakan roda yang berisi kursi penonton. Biasanya diletakkan di celah *orchestra pit* untuk menambah tempat duduk penonton jika diperlukan.

Setting line adalah garis yang paralel dengan proscenium dan biasanya di bagian ujung yang bebas dari halangan. Digunakan untuk menyimpan perlengkapan tata panggung. Disebut juga *plaster line*.

***Sound and Light Lock* (SLL)** merupakan ruangan di bagian depan yang memisahkan antara auditorium dan lobi atau area sirkulasi, untuk menjaga keheingan suara dan cahaya luar ruang yang masuk. Ruangan ini juga ada di *house* bagian belakang.

Stage adalah area tempat pertunjukan berlangsung yang biasanya lebih tinggi dari baris penonton terdepan.

Stage house merupakan bagian gedung teater di seputar dinding *proscenium* termasuk di dalamnya panggung dan *wings* serta semua bagian tempat yang termasuk dalam area panggung.

Stalls adalah area tempat duduk penonton di lantai utama auditorium dan paling dekat dengan panggung.

Standing room merupakan area yang biasanya terletak di belakang auditorium atau di sisi *gallery* tempat penonton menyaksikan pertunjukan dengan berdiri.

Trap room adalah ruangan di bawah panggung yang digunakan untuk memunculkan efek tata panggung. Salah satu bagian ruangan ini bisa dibuka menuju area panggung.

Wagon storage merupakan ruangan di bawah auditorium atau panggung, biasanya di salah satu ujung *orchestra pit* yang digunakan untuk menyimpan set kursi penonton.

Wing merupakan bagian sisi kanan dan kiri panggung dan digunakan untuk muncul dan keluarnya pemain, perlengkapan dekorasi, sirkulasi, serta untuk mengoperasikan beberapa peratalan teater.

Di atas telah dijelaskan tentang panggung *proscenium* beserta bagian-bagiannya, tapi seorang penata panggung perlu juga memahami bentuk panggung lain seperti panggung arena dan *thrust*. Karena bentuk panggung yang berbeda memiliki prinsip artistik yang berbeda. Untuk memperoleh hasil terbaik penata panggung

diharuskan memahami karakter jenis panggung yang akan digunakan (Santosa, 2008:387).

Setelah memahami semua bagian panggung, secara spesifik observasi panggung dalam kaitannya dengan penataan panggung dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai luas panggung, tinggi panggung, model area panggung, tempat penyimpanan perlengkapan panggung, lalu lintas properti panggung, dan desain area penonton. Luas panggung akan memberikan gambaran besaran atau volume benda yang memungkinkan untuk ditata. Tinggi panggung diperlukan untuk perbandingan tinggi benda atau objek penataan dengan luas area yang tersedia. Model area panggung memberikan gambaran pada penata mengenai kemungkinan teknik pemasangan atau penataan panggung baik model letak-susun maupun gantung. Tempat penyimpanan perlengkapan panggung sangat penting karena di tempat inilah tersedia peralatan dan perlengkapan yang bisa digunakan. Area untuk lalu lintas properti panggung biasanya tersedia di sisi kiri, kanan, dan belakang panggung. Mengetahui keluasan area ini sangat penting untuk mengatur keluar masuknya properti dengan lancar. Yang terakhir, desain area penonton akan memberikan gambaran sudut pandang artistik yang paling baik dari sisi penonton. Semua iformasi yang didapat ini selanjutnya dijadikan acuan untuk kerja penataan panggung.

2. Alat dan Bahan Dasar Tata Panggung

Dekorasi panggung teater dibuat untuk memberikan gambaran latar cerita lakon yang dimainkan. Beragam teknik digunakan untuk untuk menampilkan pemandangan seperti yang dikehendaki. Objek yang dihadirkan bisa berupa 2 dimensi seperti kain yang dilukis atau 3 dimensi seperti menyusun sekat-sekat membentuk ruangan. Untuk menciptakan pemandangan atau dekorasi panggung ini diperlukan beragam bahan. Gloman dan Napoli menyebutkan ada 4 bahan dasar yang sering digunakan dalam penataan panggung teater profesional yaitu bahan dari kayu, logam, plastik, dan kain (Gloman & Napoli, 2007:55). Namun dalam pembelajaran teater atau pementasan teater amatir sering pula digunakan bahan dari kertas dan *foam* atau gabus yang lebih murah dan mudah didapat.

Masing-masing bahan di atas memiliki karakter sendiri-sendiri. Bahan dari kertas sangat fleksibel untuk membuat beragam bentuk

tetapi juga sangat rapuh sehingga tidak tahan lama. Bahan dari logam terutama kawat memiliki fungsi yang lumayan banyak, selain sebagai pengikat bisa juga digunakan untuk membuat hiasan-hiasan tertentu. Bahan dari kayu juga dapat dibuat menjadi berbagai macam bentuk dan memiliki kualitas yang baik tetapi harganya juga mahal. Bahan dari *foam* sangat efektif digunakan untuk membuat hiasan-hiasan dinding atau replika ukiran. Masing-masing bahan tersebut juga memiliki efek yang berbeda terhadap cat atau pewarna. Bahan dari logam tidak bisa diberi warna dengan cat yang berbasis air, harus cat minyak (Santosa, 2008:414).

Cara penggunaan alat dengan tepat sesuai karakter bahan merupakan tahap selanjutnya. Gloman dan Napoli mendefinisikan peralatan tata panggung menjadi; *hand tools* atau peralatan tangan, *power tools* atau peralatan yang bertenaga (bermesin), *portable power tools* atau peralatan bertenaga yang mudah dipindahkan, dan *finishing tools* atau peralatan pengerjaan akhir (Gloman & Napoli, 2007:83). Peralatan tangan di antaranya adalah; palu, gergaji tangan, gunting, tang, obeng, pisau, cutter, tatah, dan alat pengukur. Peralatan tangan yang bertenaga biasanya menggunakan mesin di antaranya adalah; gergaji mesin untuk memotong dan membelah kayu, gergaji meja, dan peralatan penghalus kayu yang menggunakan mesin. Peralatan bertenaga yang mudah dipindahkan di antaranya adalah; gergaji tangan bermesin, penghalus kayu atau gerinda mesin, dan pengebor kayu dan logam bermesin. Peralatan untuk *finishing* di antaranya adalah; beberapa jenis *stapler* (pengokot), pengunci atau pemilin sekrup, pengebor dan gerinda penghalus, serta beberapa alat perekat antarbahan seperti lem, kawat, dan paku.



Gambar 55. Beberapa peralatan tangan

Mengenal karakter peralatan seperti di atas sangat dibutuhkan. Gunting kertas berbeda dengan gunting plat aluminium. Gergaji potong berbeda dengan gergaji belah. Paku memiliki berbagai macam ukuran demikian juga dengan palu besinya. Pisau atau pemotong terdiri dari banyak jenis dengan fungsi yang berbeda-beda. Semua peralatan dirancang untuk digunakan secara khsusus baik terhadap bahan maupun teknik penggunaannya. Kesalahan penerapan bahan dan penggunaan alat akan sangat merugikan. Oleh karena itu pemahaman atau pengetahuan alat dan bahan ini merupakan modal utama pekerja tata panggung. Dengan mengetahui bahan dan peralatan yang digunakan, seorang penata panggung semakin mudah dalam mewujudkan desain tata panggung (Santosa, 2008:414).

3. Kerja Tata Panggung

Tata panggung secara prinsip dibuat, ditata atau disusun untuk keperluan tempat berpijak atau berdiri pemain dan untuk dilihat baik oleh pemain maupun penonton. Tempat pemeran berpijak, duduk atau berdiri dapat berupa podium atau panggung, tangga, dan jalan landai atau datar. Tata panggung tampak luar yang dapat dilihat adalah dinding, layar atau objek gantung, tirai atau draperi, lukisan, dan kain (Campbell, 2004: 31). Secara nyata di atas pentas objek-objek tersebut terwujud dalam bentuk jendela, pintu, kursi, meja, hiasan dinding, lantai kamar, tangga menuju ke lantai atas, dan lain sebagainya. Semua objek tersebut hadir dan ditata dalam satu kesatuan ruang, waktu dan tempat tejadinya peristiwa dalam lakon yang dimainkan.

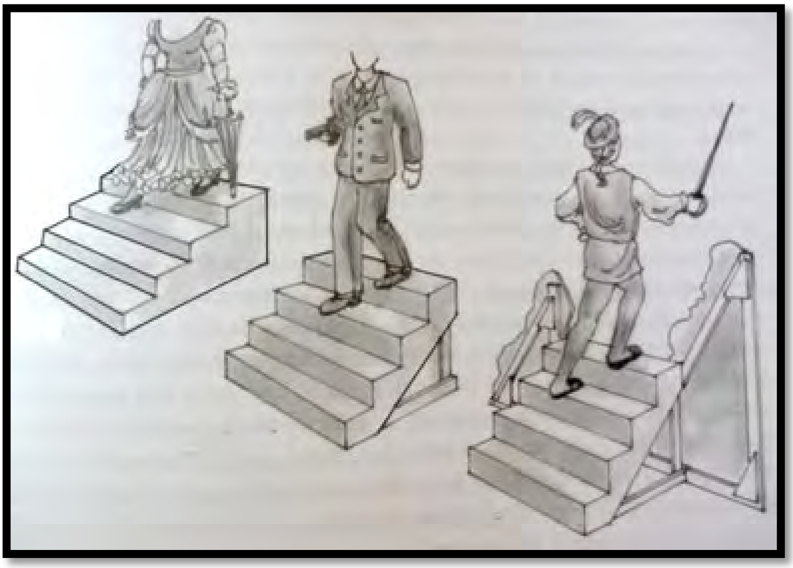
Perlengkapan tata panggung seperti dinding, tangga, podium, layar atau objek gantung, dan tirai atau draperi ini biasanya telah tersedia dalam berbagai ukuran. Perlengkapan ini dapat digunakan sebagai alat peraga pembelajaran tata panggung. Secara mendasar, objek-objek tata panggung atau gambaran tata panggung dapat diwujudkan melalui penyusunan perlengkapan ini.



Gambar 56. *Flat* disusun membentuk dinding ruang

Dinding atau biasa disebut *flat,* seperti gambar di atas terbuat dari rangka kayu yang permukaannya ditutupi dengan kain atau papan tipis yang bisa digambari atau dilukis objek yang diinginkan. *Flat* ini terdiri dari berbagai macam ukuran dan bentuk serta dapat disatukan dengan *flat* yang lain untuk menciptakan ruang. Jika ruang yang diinginkan memiliki pintu dan jendela, maka perlu disusun *flat* sebagai dinding datar, *flat* berjendela, dan *flat* berpintu. Intinya, *flat* dapat digunakan untuk menciptakan berbagai macam ruang.

Tangga, dalam khasanah tata panggung adalah tempat berpijak yang berundak-undak. Atau tempat berpijak yang digunakan untuk menuju dari tempat yang tinggi ke tempat yang lebih rendah dan sebaliknya. Bentuknya bisa berupa tangga yang pijakannya landai dan tangga berbentuk undak-undakan dengan atau tanpa pegangan tangan di sisinya. Fungsi dan peletakannya juga bisa bermacam-macam. Ada tangga yang diletakkan di depan pintu, ada tangga menuju podium, ada tangga yang digambarkan sebagai jalan menuju lantai atas, dan lain sebagainya. Bahkan, tangga bisa dikombinasikan dengan *flat* sehingga bisa memberi kesan kemunculan yang berbeda.



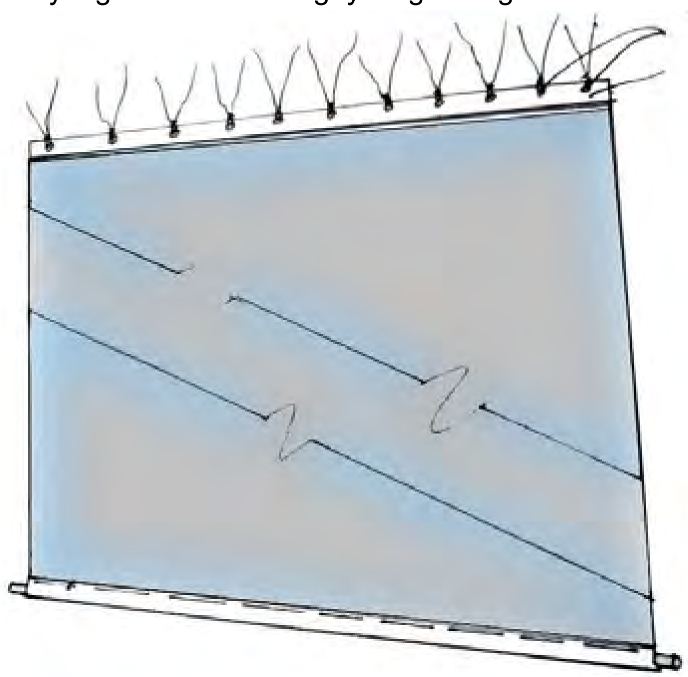
Gambar 57. Berbagai macam tangga

Podium atau *platform* adalah panggung kecil yang ukurannya berbeda-beda baik luas maupun tingginya. Podium dibuat dari rangka kayu ringan tapi kuat dan ditutup dengan papan kayu. Ia mudah diangkat dan dipindah. Rangkanya bisa ditutup namun bisa juga terbuka. Jika rangkanya ditutup, maka harus dibuatkan lubang tangan untuk mengangkatnya. Podium ini digunakan untuk menciptakan tinggi rendah area permainan. Kombinasi susunan beberapa podium mampu menciptakan dimensi ruang permainan terkait *leveling* pemeran. Di Indonesia podium atau *platform* ini sering disebut sebagai trap atau level.



Gambar 58. Podium

Layar atau objek tergantung dalam tata panggung disebut sebagai *drop*. Oleh karena itu layar sebagai latar belakang disebut dengan *back drop*. Layar ini bisa dilukis dengan pemandangan sesuai dengan latar tempat terjadinya peristiwa. Tapi bisa juga dibiarkan tanpa lukisan dan hanya berwarna hitam untuk memberi kesan kedalaman. Teknik pemasangan layar ini tentu saja digantung sebab jika ia di pasang pada kerangka kayu dan didirikan dengan menggunakan penyangga, maka namanya adalah *flat*. Objek tergantung yang disebut sebagai *drop* ini tidak hanya digunakan untuk menyebut layar saja. Semua objek dekorasi yang pemasangannya digantung disebut sebagai *drop.* Misalnya, kerangka jendela, lukisan atau hiasan yang cara memasangnya digantung.



Gambar 59. *Drop*

Tirai adalah kain yang biasanya di panggung dan telah terpasang seperti tirai pembuka dan tirai pembatas antara bar lampu satu dengan yang lainnya. Bentuk tirai ini bisa diambil sebagai model dalam penataan panggung dan disebut sebagai draperi. Model tirai bisa dibuat dari kain dan dapat diterapkan pada objek tata panggung lain misalnya jendela atau pintu. Kreativitas penata panggung dalam membentuk kain menjadi sesuatu objek artistik ini sangat diperlukan.

Pelengkapan panggung seperti yang telah disebutkan di atas cukup mewadahi keperluan praktik kerja tata panggung. Dalam

pembelajaran dasar tata panggung, praktik yang dilakukan adalah menciptakan tata panggung dengan menggunakan perlengkapan panggung yang ada. Tata dan susun objek ini harus didasarkan pada gambar rancangan seperti yang telah disebutkan pada bahasan sebelumnya. Langkah kerja penataan dapat dilakukan dengan tahapan berikut.

a. Memahami gambar rancangan tata panggung dengan baik. Komposisi, ukuran dan tata letak objek diperhatikan dengan seksama.

b. Memilih dan memilah kelengkapan panggung sesuai dengan kebutuhan. *Flat, platform*, tangga, *drop*, draperi atau beberapa di antaranya harus ditentukan sesuai keperluan perwujudan gambar rancangan.

c. Menentukan atau merancang langkah penataan. Hal ini penting sebab jika tata letak salah satu objek salah atau kurang sesuai dengan gambar, maka diperlukan penataan ulang. Oleh karena itu objek yang mana yang perlu ditata terlebih dahulu dan objek yang mana yang perlu ditata kemudian harus diatur dengan baik.

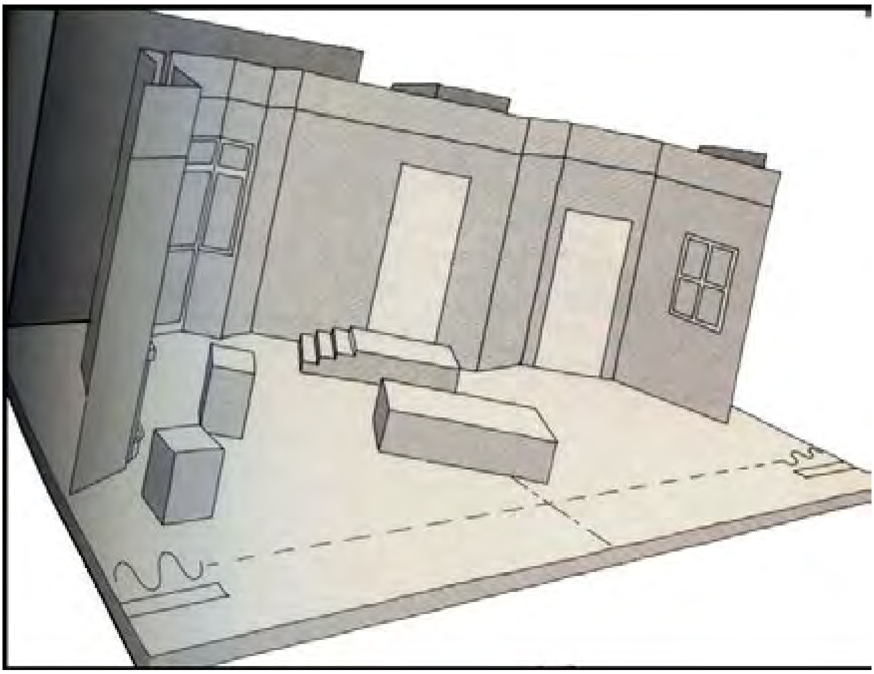
d. Menata dan menyusun objek. Semua harus dilakukan dengan hati-hati dan cermat.

e. Mengamati. Setelah semua objek tersusun hingga membentuk tata panggung sesuai gambar, pengamatan atau pengecekan ulang perlu dilakukan. Jika terjadi kesalahan atau kekurangan bisa segera dibenahi.

f. Tahap terakhir adalah mengevaluasi hasil kerja yang telah dilakukan. Hal ini penting untuk menemukan kekurangan dalam proses sehingga pada proses berikutnya bisa diperbaiki.

Pelatihan praktik tata pangung menyediakan bermacam-macam gambar rancangan yang disediakan atau digunakan, agar praktik tidak hanya menata objek sesuai dengan satu gambar rancangan saja. Karena hal demikian tidak akan memberikan banyak pengalaman. Kerja penataan dengan berbagai macam gambar rancangan dapat memberikan pemahaman yang baik mengenai tata cara penataan objek (kelengkapan panggung) secara efektif dan efisien. Kerja penataan panggung membutuhkan banyak tenaga, maka jika terlalu banyak bongkar pasang dalam penataan akan menguras banyak tenaga. Pada akhirnya kerja menjadi tidak mengenakkan.

Praktik dasar penataan panggung dengan menggunakan perlengkapan panggung dapat dilakukan secara bertahap mulai dari menata berdasar komposisi, keseimbangan hingga menciptakan ruang. Akan tetapi praktik seperti ini belum tentu bisa dilaksanakan dengan baik karena sangat tergantung dengan ketersediaan perlengkapan. Misalnya, bentuk dan ukuran *flat* yang terbatas akan menghasilkan komposisi yang terbatas pula. Demikian juga dengan kelengkapan yang lain. Untuk mengurangi kendala tersebut. Praktik penataan dapat dilakukan dengan menggunakan maket atau miniatur kelengkapan panggung.

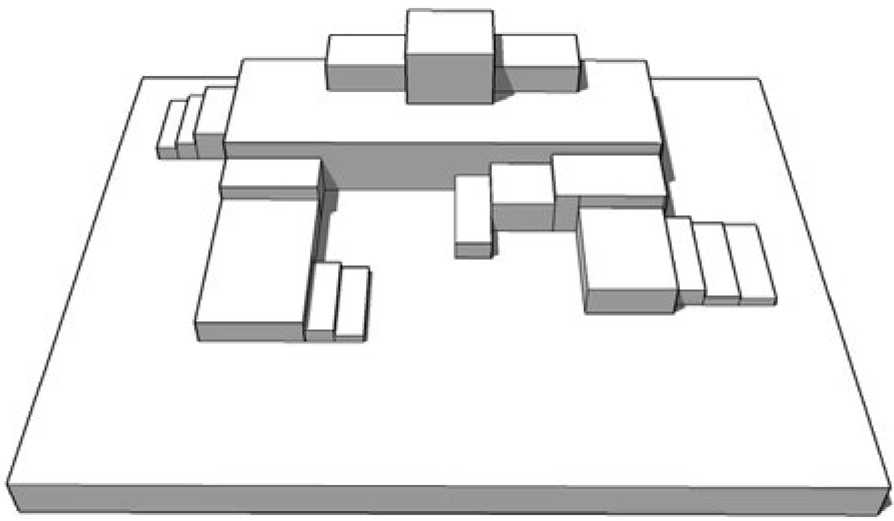


Gambar 60. Maket tata panggung

Perubahan maket dapat dipergunakan untuk berlatih mengatur tata panggung, semua jenis perlengkapan panggung dibuat dalam ukuran yang kecil baik dari kertas maupun *foam* atau bahan lain yang mudah didapat. Ukuran dan bentuknya dibuat bermacam-macam sehingga pada nantinya bisa disusun ke dalam banyak variasi. Pada tahap ini maket atau miniatur benar-benar mengacu pada perlengkapan panggung yang sesunguhnya. Jadi tidak diperkenankan membuat maket langsung sesuai gambar rancangan. Proses atau tahapan kerjanya persis seperti yang telah disebutkan di atas, hanya saja perlengkapan panggungnya dibuat dalam bentuk mini.

Praktek kerja pembuatan miniatur meskipun tidak seperti kerja nyatanya namun memberikan kemudahan dalam mengamati hasil kerja dan evaluasi. Karena bentuknya yang kecil, maka pengamatannya bisa dari berbagai sudut pandang dan lebih detail. Jika terjadi kesalahan atau kekurangan cepat diketahui dan cepat pula dibenahi. Misalnya, letak dinding kurang miring atau podium terlalu datar bisa segera disesuaikan. Intinya, pelatihan praktik tata panggung tidak boleh berhenti hanya karena alasan ketiadaan perlengkapan. Pelatihan praktik tata panggung tidak terlalu menekankan pada hasil, melainkan pada proses di mana pemahaman mengenai elemen-elemen artistik itu didapatkan, dimengerti, dan bisa dikembangkan. Keberlangsungan proses dalam tata panggung akan melahirkan kreasi-kreasi artistik yang segar dan baru.

Sebagai bentuk pengembangan latihan prakter tata panggung, dibawah ini diberikan contoh gambar rancangan panggung 1 yang menggunakan podium. Selanjutnya, tata panggung dikerjakan sesuai dengan gambar rancangan menurut tahapan kerjanya.

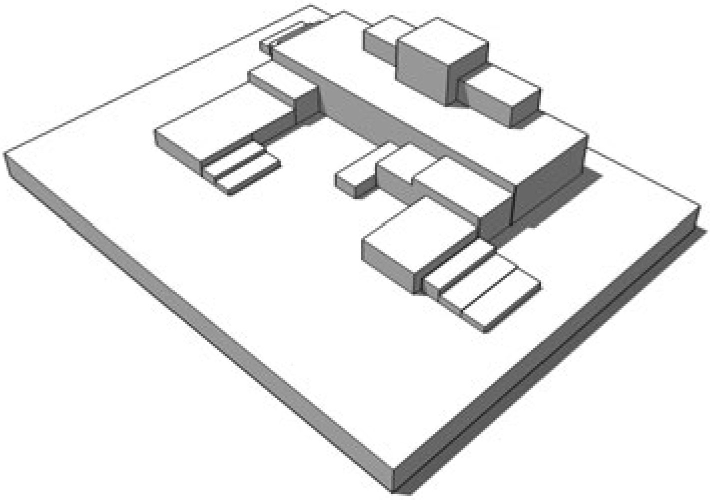


Gambar 61. Rancangan panggung 1 tampak depan atas

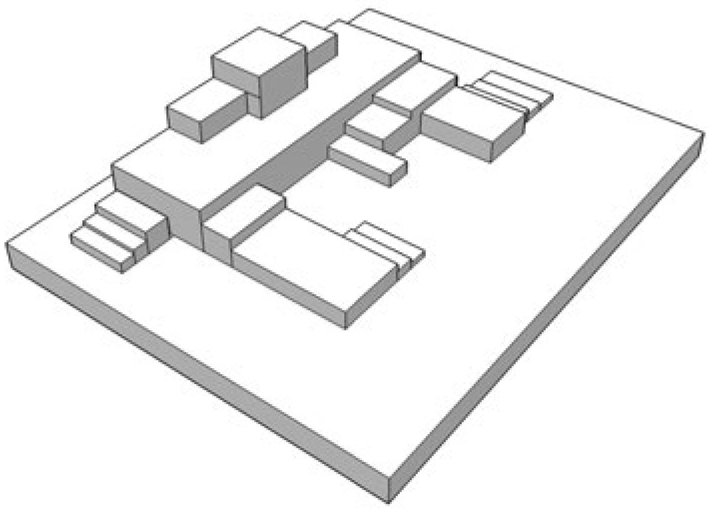
Gambar rancangan di atas memperlihatkan bahwa ruang yang disedikan diciptakan dari susunan podium berbagai ukuran. Komposisi penataan bersifat asimetris dengan menonjolkan area belakang. Keseimbangan area diciptakan dari bentuk susunan dan tinggi rendah podium yang ada. Pada tahap ini perlu dicermati bentuk dan ukuran podium yang dibutuhkan sehingga nanti dalam

pelaksanaannya bisa sesuai gambar. Sebagai bentuk latihan, podium bisa diciptakan dalam bentuk miniatur baik dari kertas ataupaun *foam*.

Untuk lebih memperjelas kebutuhan podium ini diperlukan melihat gambar rancangan dari berbagai sisi. Di bawah ini adalah gambar rancangan tata panggung dari sisi kanan dan kiri.

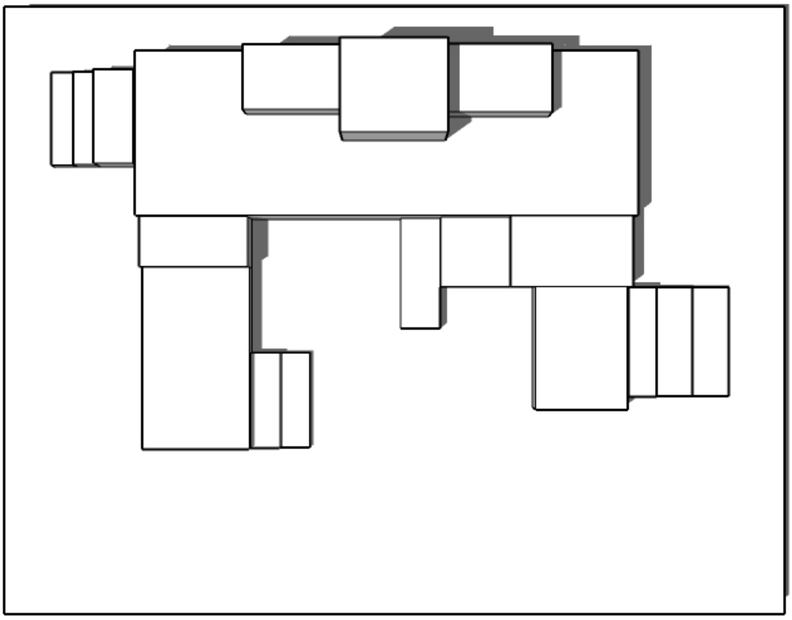


Gambar 62. Rancangan panggung 1 tampak kanan atas



Gambar 63. Rancangan tata panggung 1 tampak kiri atas

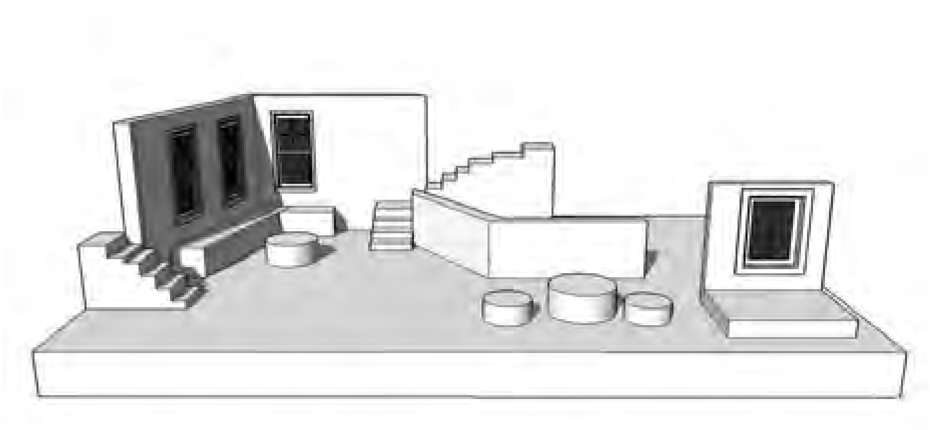
Berikutnya, setelah mamahami atau mengetahui kebutuhan podium diperlukan panduan tata letaknya. Hal ini bisa dilihat dari *floor plan* yang telah dibuat.



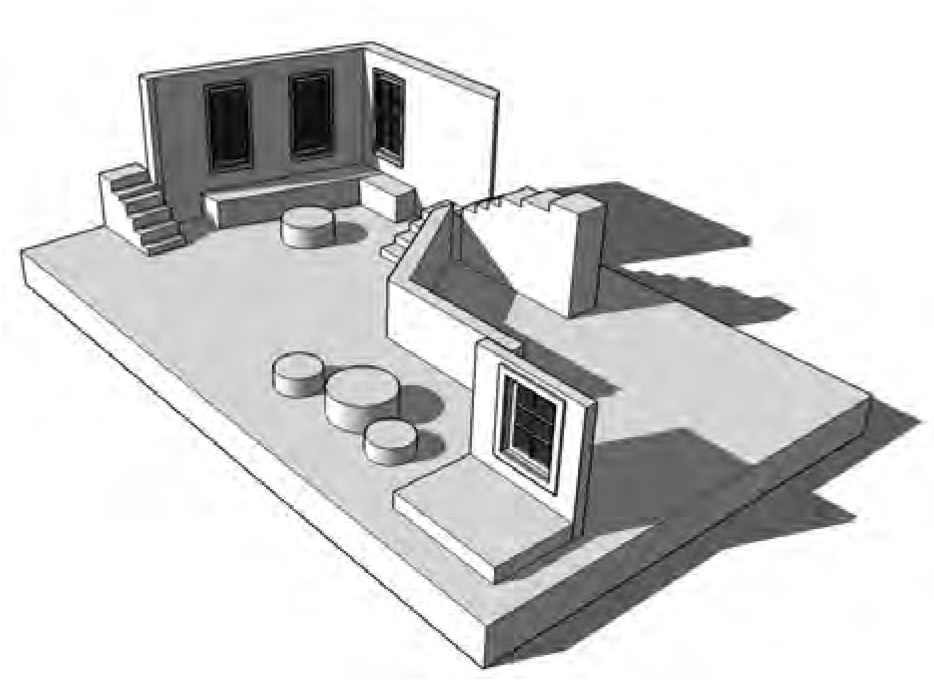
Gb.64 *Floor plan* rancangan 1

Panduan tata letak objek seperti di atas memberikan kemudahan penataan terkait dengan area panggung yang digunakan dalam rancangan.

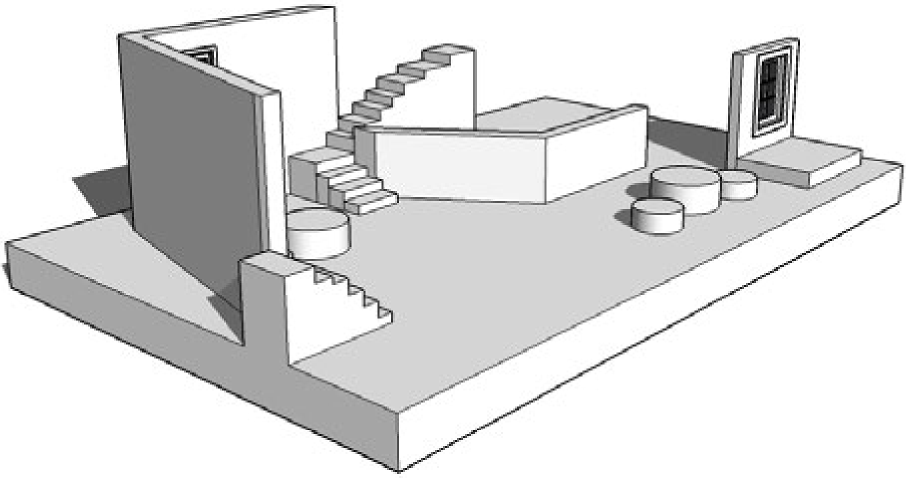
Pengembangan latihan kerja tata panggung berikutnya dapat dilakukan dengan memberikan gambar rancangan tata panggung yang menggunakan kombinasi perlengkapan seperti misalnya tangga, podium, dan dinding. Komposisi perlengkapan dapat dibuat simetris ataupun asimetris, namun perlu diperhatikan tingkat kesulitan penataan yang nanti akan dilakukan. Semakin kompleks objek tata panggung ditata semakin sulit proses penataannya. Di bawah ini adalah contoh gambar rancangan tata panggung yang dapat dijadikan bahan latihan dan digambarkan secara lengkap mulai tampak atas, kanan atas, kiri atas, dan *floor plan*.



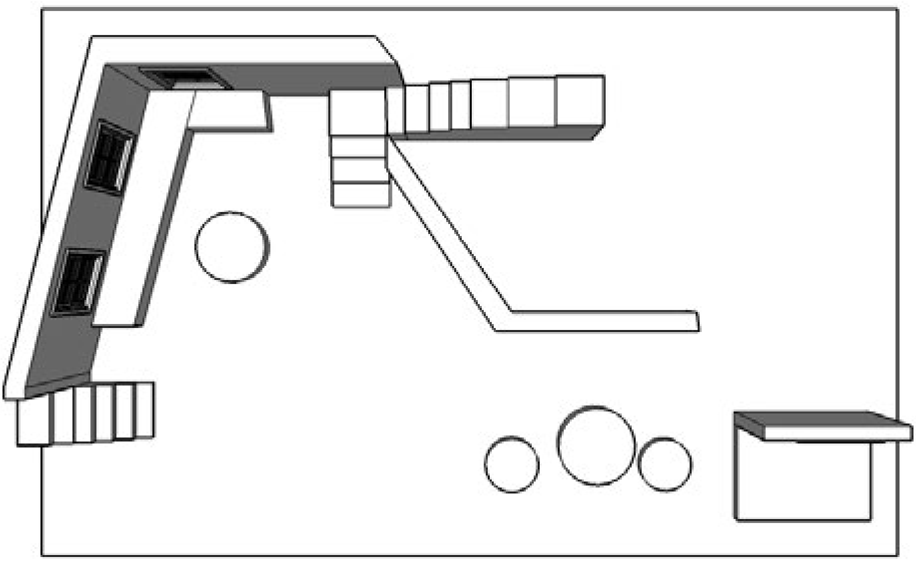
Gambar 65. Rancangan panggung 2 tampak depan atas



Gambar 66. Rancangan panggung 2 tampak kanan atas



Gambar 67. Rancangan panggung 2 tampak kiri atas



Gambar 68. Floor plan rancangan panggung 2

Perhatikan dengan baik, keseluruhan gambar rancangan panggung 2 di atas. Berikutnya lakukankan kerja penataan sesuai dengan tahapan kerjanya.

E. Rangkuman

Observasi panggung perlu dilakukan sebelum menata panggung. Memahami bagian-bagian panggung secara menyeluruh merupakan wawasan mendasar bagi penata panggung. Seorang penata panggung perlu juga memahami bentuk panggung lain seperti panggung arena dan *thrust*. Karena bentuk panggung yang berbeda memiliki prinsip artistik yang berbeda. Untuk memperoleh hasil terbaik penata panggung diharuskan memahami karakter jenis panggung yang akan digunakan. Secara spesifik observasi panggung dalam kaitannya dengan penataan panggung dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai luas panggung, tinggi panggung, model area panggung, tempat penyimpanan perlengkapan panggung, lalu lintas properti panggung, dan desain area penonton.

Untuk menciptakan pemandangan atau dekorasi panggung diperlukan beragam bahan. Ada 4 bahan dasar yang sering digunakan dalam penataan panggung teater profesional yaitu bahan dari kayu, logam, plastik, dan kain. Namun dalam pembelajaran teater atau pementasan teater amatir sering pula digunakan bahan dari kertas dan *foam* atau gabus yang lebih murah dan mudah didapat. Masing-masing bahan di atas memiliki karakter sendiri-sendiri. Setelah mengenal dengan baik bahan dan karakter bahan, kerja selanjutnya adalah menggunakan alat yang tepat dengan karakteristik bahan yang tersedia. Peralatan tata panggung yang bisa digunakan adalah; *hand tools* atau peralatan tangan, *power tools* atau peralatan yang bertenaga (bermesin), *portable power tools* atau peralatan bertenaga yang mudah dipindahkan, dan *finishing tools* atau peralatan pengerjaan akhir.

Tata panggung secara prinsip dibuat, ditata atau disusun untuk keperluan tempat berpijak atau berdiri pemain dan untuk dilihat baik oleh pemain maupun penonton. Tempat pemeran berpijak, duduk atau berdiri dapat berupa podium atau panggung, tangga, dan jalan landai atau datar. Tata panggung tampak luar yang dapat dilihat adalah dinding, layar atau objek gantung, tirai atau draperi, lukisan, dan kain. Kelengkapan ini dapat digunakan sebagai alat peraga pembelajaran tata panggung. Dalam pembelajaran dasar tata panggung, praktik yang dilakukan adalah menciptakan tata panggung dengan menggunakan kelengkapan panggung yang ada. Langkah kerja penataan dapat dilakukan dengan tahapan; Memahami gambar rancangan tata panggung dengan baik. Memilih dan memilah kelengkapan panggung sesuai dengan kebutuhan. Menentukan atau merancang langkah penataan. Menata dan menyusun

objek. Mengamati. Tahap terakhir adalah mengevaluasi hasil kerja yang telah dilakukan.

Tidak semua panggung memiiki kelengkapan yang bisa digunakan untuk melaksanakan praktik pentaan panggung. Untuk mengurangi kendala tidak tersedianya kelengkapan panggug tersebut, praktik penataan dapat dilakukan dengan menggunakan maket atau miniatur kelengkapan panggung. Praktek kerja dengan miniatur ini meskipun tidak seperti kerja nyatanya namun memberikan kemudahan dalam mengamati hasil kerja dan evaluasi. Intinya, pelatihan praktik tata panggung tidak boleh berhenti hanya karena alasan ketiadaan kelengkapan.

F. Latihan/Evaluasi

Untuk memantapkan pemahaman mengenai alat dan bahan tata panggung cobalah kerjakan soal latihan di bawah ini.

1. Jelaskan kaitan alat dan bahan tata panggung beserta produk yang dapat dihasilkan
2. Jelaskan bagian-bagian panggung
3. Lakukan penataan panggung dengan mengunakan alat dan bahan yang tersedia

G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit pembelajaran ini?
2. Apakah menurutmu unit pembelajaran ini benar-benar menambah wawasan mengenai penggunaan alat dan bahan dalam penataan panggung?
3. Bagaimana pendapatmu mengenai bagian-bagian paggung?
4. Bagaimana pendapatmu mengenai proses penataan panggung?
5. Menurutmu, apa kekurangan dan kelebihan penataan panggung dengan hanya menggunakan alat dan bahan yang tersedia?

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
2013